SD MESXES

11

¡¡ARU DE ARU!!

Número 11 - Febrero 1998 - 550 ptas.

96 páginas

SD MESXES

Número 11 - Febrero (?) de 1998 - 550 ptas.

スマリオ (オノ)

Manicomio:
Club MESXES
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (Spain)

Teléfono de consulta con profesor particular a su disposición:

(971) 46 17 13 (Ramoni)

e-mail electrónico:
<ramon.s@arrakis.es>

<konamiman@geocities.com>

¿Dónde webos estamos?

<http://mesxes.home.ml.org>

Carácter correspondiente al código ASCII 34:

« (comillas)

EDITA
Club MESXES

REDACCION
Ramón Serra (Ramoni)
Néstor Soriano (KonamiMan)
Marcos Rosales (Mato#34)
Juan Salvador Sanchez (SaveR)

PORTADA
(campotraviesa=campotraviesa+1)
SaveR

MAQUETACION
Club MESXES
(¡80% Konami Man, ojo!)

FOTOS
SaveR (Ru BCN y MSX Festa)
Ramón Ribas (Rus Cartagena & BCN)
Mari van den Broek (Zandvoort)

COLABORAN
Manuel Pazos
Armando Perez (Ramones)
Ramón Ribas (MdeA)
Marcelino Luna (Marce)
Juan Jose Luna (Yombo)
Juan Miguel Gutierrez

ムチャス センキウス...

◆ *A Ramón Ribas por hacerse cargo con un puñao de cosas que nos han venio de granos pa este* **SD#11**

◆ *A Manuel Pazos (a ver cuando te buscamos un mote) por provocar un overflow en el número de páginas de este fanzine.*

◆ *A Marce, que cada día nos ayuda más con el fanzain, sin olvidar la página web que mola eones.*

◆ *Al Armando por triboyar con el periscop.*

◆ *A Jordi Tor, AAMero de pro, por prestarnos su PC, su tiempo y su paciencia pa terminar de maquetar el* **SD** *en Basuralona. ¡Y maldito seas por tener tanto pelo! (perdón, es la envidia)*

◆ *Y al SaveR, por esperar al último milisegundo para terminar la portada... (si Néstor, sí... ¡y por ser un cabrón!)*

INTRODUZCOME

[Hete aquí una vez más a estos impresentables del Mesexe intentando corromper la poca cordura de un público a punto de reverberizarse.]

¡ELLO!

¡¡Que yastamos aquí otra vez!!!

*Muchas cosas han pasado desde que terminamos el SD#10, sin ir más lejos el SaveR consiguió convencer a sus padres (si en algo destaca es en eso) para que le subvencionaran un paseillo por tierras niponas... ¿mande? sí, el muy *.* al final lo consiguió y se fue a la tierra prometida a ver maquinitas y colegialas en minifalda.*

¿Más cambios? Nuestro redactor jefe, cada día más calvo, realizó la inhumana tarea de informatizar la biblia (la del MSX) en formato magnético [léase el MSX 2 Technical Handbook en formato disketekete], y en cuestión de hardware hay para todos: para el Capi un MSX 2+ de Panasonic (sí, esos tan bonitos); para el SaveR un GFX 9000 (oió!!!); Turbo R A1ST pal Antonio [uy... la de futuras aplicaciones...], disketera de recambio para el SaveR [en camino (o no, Manolo?)]; y para acabar el F700 del Lancherro transformado a 2+ y un proyecto hardwarístico que ya veremos...

Pero no todo son victorias, tambien tenemos varios suicidios inducidos en el equipo del club... por citar algunos: el hardiskduro del SaveR dijo adiós (y una gran pena inundo nustros corazones...), y su disketekera, la pobre, acostumbrada al descanso como estaba no pudo soportar la presión de ser el dispositivo de I/O principal una vez más, como en sus tiempos mozos [RIP]; otro HD, el del Lancherro, que no le duró ni el tiempo de desempaquetarlo... se fue con un espeso humo blanco...; y no es todo, tambien el Mato quiso adentrarse en el mundo de los dispositivos de almacenamiento masivo, con una esplendorosa Iomega ZIP IDE interna... lástima quel IDE le haga asco; bueno, sí, y qué, pues mi 2+ también tiene problemas con el Memmory Mapper... pero es más bonito que ninguno!

Y sí, el SaveR sigue con sus japonesas (¿ya son 15?)... y para colmo estas fiestas hemos recibido la visita de Chiho que se autoinvitó a pasar las Navidades en casa del formalde. En consecuencia medio club mesxes va de culo por ella, y el otro medio también va de culo.

Ah!, y no olvidarse de Ai, la japonesa que ya va por ahí diciendo: 'Ande coño vamos' y 'Ya te vale!'... y no sabe decir mucho más en castellano [SaveR... vaya imagen].

Con todo esto se me olvida todo aquello de Feliz Navidad [el 25, SaveR, el 25...] y prospero año nuevo, así que una vez más: Que los Reyes os traigan muchas pelas, hardiskduros, megaescachis, zipketeras, TurboGrandes, munsauns, molamegas, graphics9miles, expansores, escaners, imprimidoras, digitalizadores, cdrums, maquinitas obsoletas...

Esta aparentemente inocente damisela es Chiho Nakama. A lo largo del fanzine descubrireis que está enladoriada de alguien (y no es el que asoma por lasquina...)



ANECDOTA (falsa) PREVIA

El otro día estaba yo discutiendo con uno de mis amigos PCros (ya sabeis, gente que sabe muscho) acerca de la obsolescencia de esas maquinitas llamadas MSX. «¡Pero si ni siquiera teneis virus! Además, ¿se cuelgan los MSX? ¿Eh? ¿A qüe no?» No tuve más remedio que darle la razón en lo que respecta a estas importantes limitaciones de nuestro sistema, pero cuando soltó aquello de «Ya nadie hace nada para MSX», no pude contenerme y le propiné una patada en los dientes de esas que hacen época.



- *«¡Acabáramos!», me dijo sorprendido, tras recuperarse de ello; «¿dónde has aprendido a hacer eso?»*

- «Pues mira por donde, me enseñó la técnica un tal *Manolo*, precisamente el autor del **SONYC** para MSX. Que lo sepias.»

- *«¿El sonic pa MSX? ¡¿A 3 megaersios?! ¡¡JUA, JUA!! NGFL...»*

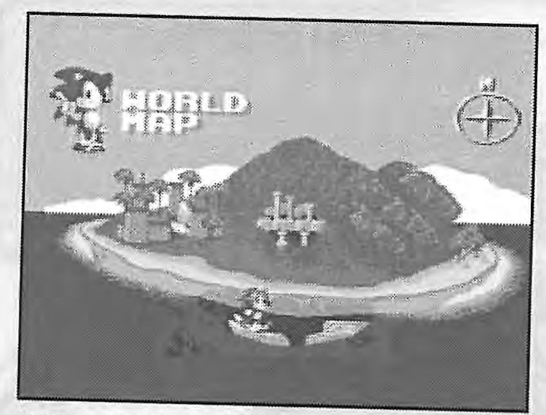
Con el zapato aún en la boca me lo llevé pa mi zulo y le mostré de qué era capaz una maquinita obsoleta como el MSX (sin menospreciar al Manolito, claro, que también ha contribuido algo).

ACABARAMOS (O ACABASEMOS) CON EL JUOCO

Hete aquí un juegamen que sorprende ya namás conocer los requerimientos: necesitas Maquinita Obsoleta 2+ o Maquinita Obsoleta Turbo-R pa jugar. ¡Oxtia masho, un juego pa 2+! ¡¡Por fin se nos va quitando el complejo de eslabón perdido a los usuarios de dicho artefacto!!

Claro, que hay truki: el juoco también funciona en un MSX2 con V9958, ya que de lo que se trata es de aprovechar el scroll horizontal por jarl del susodicho chip. «¿Y no se podía haber usado el aún más susodicho truki del SET ADJUST?» Nooo, por cuestiones de velocidad...

Aaah... ¿he dicho velocidad? Sí, sí. Porque en cuanto cargas el juego y te pones manos a la obra, te sorprenden los bonitos gráficos (¡un diez pa tí, *Elvis*!) y la suavidad del scroll todidireccional... pero lo bueno viene cuando coges una *super-speshial power-shield-capsulita* desas que te permiten embalarte y... ¡¡GUUUOOOOOLLAAAAAA!! ¡¡Kagon la puta



doros, esto no pué ser un simple zochenta, man instalao un Z34-80 a un eón de megaerzios vía soft!! ¡¡¡PARA, KE ME MAREOOO!!!

En tres palabras, IN-CREIBL-E. Hay que verlo. Matrícula de ¡OH, NORL! (de las nuevas, las que llevan IB en vez de PM) para el señor Pazos-ke-le-veo.

PERO, ¿VAS A DECIR ALGO DEL JUOCO?

Ah, esto... sí, un molumento que me limpio los pantalones y allá voy.

Pos eso, que existen en el mundo ciertos individuos más bien indeseables tal que bla, bla... (ver comentario del Pentaro nel SD#10) y que en esta ocasión se han dedicado a birlar una gemas sagradas/mágicas/*.* a los habitantes de una isla desierta (ya sé, además de una incongruencia es un chiste malísimo), y como pasábamos por allí y nos dió pena esta pobre gente, decidimos ayudarles a recuperar las gemas esas, y de paso hacemos un poco de ejercicio.

Que se note: la isla está dividida en cuatro zonas, cada una de las cuales consta de tres fases + bicho gordo final + fase de bonus posterior. En cada fase hay diez gemas a recolectar, además de multitud de anillos por ahí desperdigados (vida extra por cada 100) y algún que otro bichejo que dejará de molestarnos si le pasamos por encima rodando (que las puas no las tenemos de adorno). Sin olvidarnos de las capsulitas embalatrices que nos servirán no sólo para dejar colgado (ocurrió una excepción) a nuestro amigo PCro sabelo*.*; sino también, de paso, para llegar a lugares antes inaccesibles (creo que ya he visto esta frase en algún otro sitio, pero bué...) que requieren de cierta carrerilla previa.

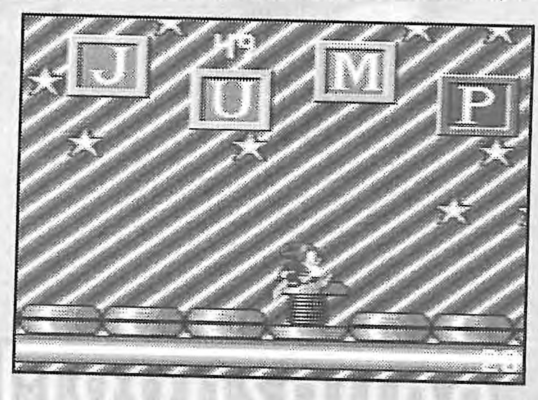
Los bichos gordos finales tienen su duende (uséase, que son jodidillos), y las fases de bonus son curiosas más que nada por los graciosos letreritos («*En vez de leer esto corre*», «*Prohibido fijar carteles*», «*Que bueno está Konami Man*» y otros) que los autores pusieron en un momento agudo de inspirasao.

CONTRAPASSWORDS

ANALOGY	STONES
SEASIDE	GEMA
SARDINE	ANCIENT
MOBAKA	DORAGON
COLDICE	WOODEN
FALLS	TWIG
TEMPANO	MIDORI
KUBITO	CRYSTAL

¿Y las músicas...? Son el tema polémico de este juego, y el motivo que ha retrasado su lanzamiento. Resultó ser tan vasto el número de enfervorizados aspirantes a realizar la música de tan magna obra, que se armó la de dios no existe, y al final el que sobrevivió fue un tal *Jorrith Schaap* (lo siento, pero mientras me decían el nombre me estaba cayendo en la piscina y éste es el único sonido que recuerdo) que ha hecho unas músicas FM/MS que están benne, sobre tolo las de munsaun.

«Y el juoco, ¿Es difícil?» Je, je... tú pensabas que estábamos hablando de un simple



juego de plataformas, ¿veridez? Pues no señor. Sonyc es más bien un juego de ESTRATEGIA, que te obligará a romperte el coco más de una vez pensando dónde está la jodía gema que falta, pa qué conio debe servir tal interruptor, cómo cohone se puede atravesar tal precipicio sin caer en los pinchos/lava/agua helada/ vacío cósmico que hay debajo, qué pentiums pasará si te tiras por aquí... vamos, que tendrás que echarle paciencia y darle al melón más de 34 veces.

RESUMIENDO...

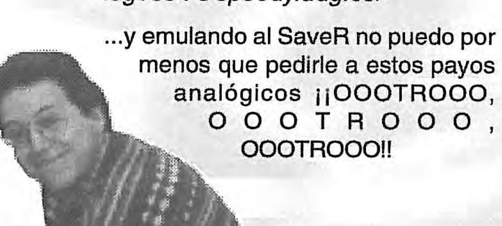
...que por ahí the he dejado todos los contrapaswords del juoco, pa que no digas. Y si quieres ser más chulo que nadie y jugar con 256 vidas ahí va uno bastante curioso: **TRUCOGUAY.** Se nota quién crea escuela en el mundo de la secta...

Y ahora mírame a los ojos y repite conmigo: «Voy a comprar el Sonyc, voy a comprar el Sonyc... manque cueste la frigodedo de 3500 P.P.» (la veridez es que los payos de **Analogy** se han pasado una décima de pelo, pero bué...) Recuerda que si no te lo compras, cierta persona dejará de hablarte («Oxtia macho», y por una vez no es nuestro ídolo *RR*). Aquí tienes un par de direcciones de interés al respecto:

Manuel Pazos
C/General Davila, 60 Bloque 5 5-B
39006 - Santander

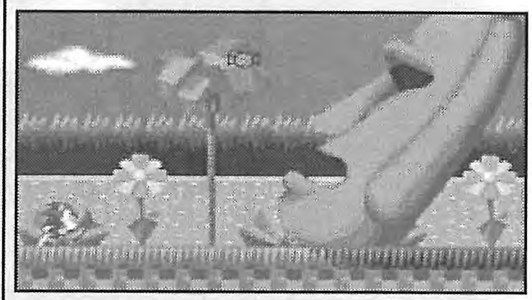
Elvis Gallegos Trias
C/Bullidors, 6
17007 (Domeny)
Girona
<eg1654@speedy.udg.es>

...y emulando al SaveR no puedo por menos que pedirle a estos payos analógicos ¡¡OOOTROOO, O O O T R O O O , OOOTROOO!!



KONAMI MAN

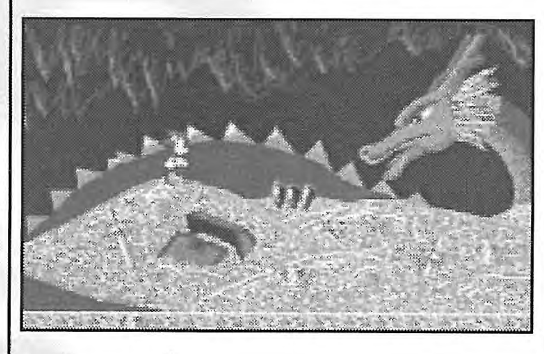
GALERIA DE BICHEJOS



Si nos vamos a la izquierda lo tendremos más fácil para esquivar los eructos de nuestro amigo el caradura. Agáchate cuando veas venir el flan o el logo de Konami, salta cuando el kanji se abalance sobre tí, y entre gapo y gapo destrózale la barbilla a cabezazos al amigo.



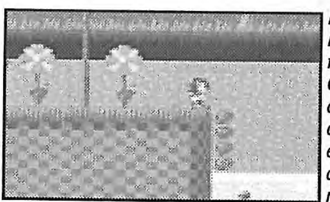
El objetivo es el grano «kin sais» que le ha salido en la frente a este pobre hombre. A partir del décimo golpe comprobarás que tal vez no fue tan buena idea cargarse los bolsillos con imanes... sólo te puedo recomendar que traces infinitos (useáse que te muevas en zig-zag) para esquivar el insistente cuchiyillo, y que te armes de paciencia.



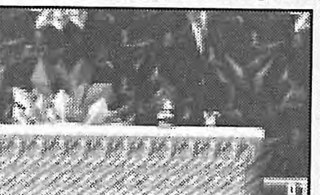
Desde esta posición no nos alcanzarán los exabruptos de este animalillo, pero sí los desprendimientos que sus coletazos causarán, así que... paciencia otra vez, y no pierdas el tiempo llenándote los bolsillos. Ah, el punto débil del bicho en cuestión son los cuernos.

UN TRUKI AL AÑI NO HACI DAÑI

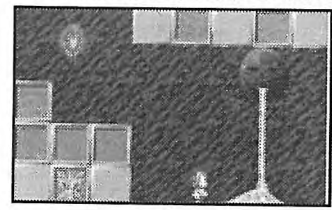
Lo que a continuación os muestro es onlycamente un par de trukis que os ayudarán a digerir mejor este juoco... hay miles de premios más...



Primer precipicio namás empezar la fase. DESPACITO Y CON CUIDADO acércate al borde, y en cuanto pierdas pie, enseguida a la izquierda. Encontrarás un paso escondido en el que hay na menos que cinco gemas. Cuidadu, es difícil coger bien el truki y muy fácil despeñarse...



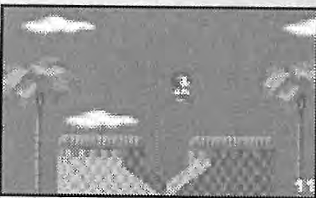
Manque parezca que no, al tirarnos por aquí no sólo no moriremos, sino que ademore llegaremos a una gema situada casi en los confines del mundo. Curioso, ¿no? Lo gracioso será volver, gracias a los simpáticos pinchos que tenemos a la izquierda. Tendrás que afinar la puntería...



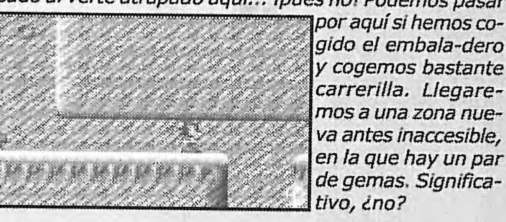
Algunas gemas están más bien escondidas. Sin ir más cerca, encima del pincho tienes una, sólo que a considerable altura. Para cogerla deberás estar en posesión del embalome y coger un eón de carrerilla. Ah, y cuando llegues al extremo derecho de la fase busca otra gema elevadilla.



En el segundo arbol después del lago hay una gema. Para llegar hasta ella, deberás subir al punto más alto del quinto arbol (el de la afoto) e ir pegando brincos hacia la izquierda de rama en rama cual ardilla renderizada en tiempo real (o no).



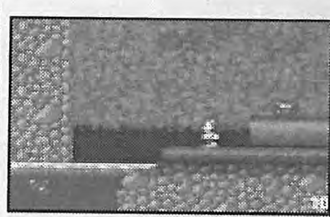
Pulsando cierto interruptor ON/OFFero conseguirás que este chorro (de aire) aumente su potencia, gracias a lo cual llegarás a más gemas. Eso sí, encontrar el interruptor es cosa tuya... pista: lo encontrarás bastante a la izquierda y bastante arriba.



Muchos anillos pero a cambio de una vida, habrás pensado al verte atrapado aquí... ¡pues no! Podemos pasar por aquí si hemos cogido el embala-dero y cogemos bastante carrerilla. Llegaremos a una zona nueva antes inaccesible, en la que hay un par de gemas. Significativo, ¿no?



Tírate por aquí. ¡Sin miedo, hombre! Oh, qué bonito, si había suelo y un muelle pa volver... y un pixel más a la izquierda una gema... pero qué simpatiquísimo es el señor Javier Pazos... ¿será cosa de familia? (de bon rollu, ¿eh?) Cuidadu, hay más trukis de este tipo en el juoco.



Pega un salto de los gansos a la izquierda: caerás en un tronco. Otro más, y llegarás a otro ídem. Ahora tírate al agua por la izquierda. ¡Anda! ¿Quién iba a decir que aquí también había gemas? Tenía que ser Konami Man, claro.



MSX Festa

Había una vez un niño muy bueeno muy bueeno muy bueeno, que estudiaba muuucho mucho mucho, y que por eso tenía a su familia muy conteeenta enta enta. Y, y se llamaba Nestor (vale). Pues yo que soy muy malo y no estudiaba nunca, mi familia no me quería y me echaba a patadas de mi casa. Y encima de malo me entraron aires de rico y un día dije: Pues yo me quiero ir de viaje a Japón (me dareis las pelas, no?). A lo que ellos contestaron:

Tú estás loco! Pero qué te has creído! Rico de mierda! Que nadamos en billetes rojos? Mira tu hermana que nunca pide nada! No, no y nooo!! ...siempre que no apruebes el curso, claro. Pues nada, lo aprobé y me fuí (nestor nooo). Así que si alguno de vosotros estais en mi situación, no lo dudeis y probar de usar mi técnica, como veis 'la realidad puede ser más ficticia que las películas de ciencia ficción' o como se diga. Si estais en el caso del Antonio... pues como no os saqueis la carrera con master incluido no consigo imaginaros por allí.

Ramoni, todo este párrafo era para calentar el teclado, si quieres lo quitas y así puedes poner una foto mía aún más grande. Claro que pa una vez que hago algo pal fanzine, y encima lo vas a quitar... sabes qué? Podríamos ponerlo de antiportada! ... me vendría bien.

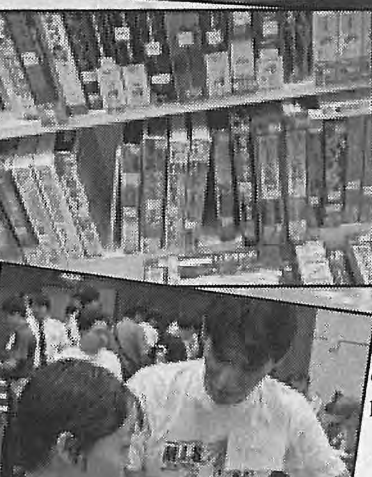
Mi amigo Ramonijo me dio una lista de rus que se celebraban en Japón, y casualmente una de las más importantes se daba en Tokyo un dia después de mi llegada. Se trataba de la 'MSX Festa', organizada por Mo Soft. Me fui de viaje con la Chiharu de aru, y ésta se quedó bastante hecha polvo cuando le dije que 'desperdiciaría' un día de mi estancia en permanecer dentro de una sala con maquinitas y chinos. Pero las cosas como son, yo me voy a la Ru.

24 - 8 - 97. Quedé con el señor Takamichi, digo señor porque por entonces pensaba que se trataba de una persona muy seria y formal. Ejem. Hasta que se presentó en la estación con un sombrero de paja y un caza mariposas. No me descojoné vivo porque todavía no había digerido la leche con gas que tomé minutos antes. Nos fuimos a Akihabara, o mejor dicho, el barrio de las maquinitas (obsoletas y las no) y del manga. Sí, sí, en este barrio poca cosa encuentras que no pertenezca a estas dos sectas. Y qué mejor que organizar esta reunión en Akihabara. A medida que nos acercábamos el señor Takamichi se encontraba con más y más mesxesianos, hasta que por fin llegamos al edificio donde se celebraría la...

'MSX Festa' Ok. En la entrada habían colocado letreros anunciando el acontecimiento, y poco a poco se llenaba de chinos y más chinos.Sí, hasta ahora como en las Rus que nosotros conocemos. En la entrada el Señor Takamichi hizo una demo con tres cosas, su sombrero de paja, su caza mariposas y su fundoshi (calzoncillo como el de los luchadores de sumo). El Ramoni ya me había hablado de que era un tio bastante sectario y tal, pero no me imaginaba que haría una cosa como esa. Desde ese molumento no pude seguir llamándole Señor Takamichi, y dije: machoru, me pienso que te quedaría mejor el Traka. Ahora el Traka me habló de no sé pero no le entendí nada y le dije que sí. Me explico, enresulta que se me cruzaron dos japonesas disfrazadas de vacas locas (del club Mo Soft), y me dejaron cho polvo total. Y el Traka que me contaba no sé qué de un río, y de un zorro que podía entrar ya por ser eso mismo y que no me hiciera el tonto







y pagara ya la entrada y a todo eso diciendo yo que sí, que sí, pero que se quitara den medio que no veía bien las vacas locas. Y me colé en la festa como el que no quiere la cosa, cuando todavía se estaba montando, creo que el Traka me invitó a colarme, pero lo hubiese hecho de todas maformas.

Debo estar soñando La cantidad de chinos que había ahí dentro, y qué pintas, desde tíos con corbata hasta uno que se disfrazó de la mascota de Sintax (un puyo con alas), y otro que se paseaba con un anuncio de su magazine pegado en frente. No lo aguanté y eché a correr por todos los stands, con intención de verlo todo en un tiempo record y así hacerme una idea de todo lo que había. No lo conseguí, pues aún estaban montando los stands. Así que me puse a grabar y a 'tomar' unas afotos. La sala donde se celebraba era casi tres veces mayor que la que tenemos en las cocheras de Sants, y contaba con 28 stands.

Son sesonse!!! (Son las 11:00) Por fin, se abrieron las puertas a las Festa, y un chorro de chinos entraron a presión en esa sala. Yo no me puse a mirar de arriba a abajo todo lo que tenía cada stand, si no que como siempre fui campotraviesa de un stand a otro, luego a ese donde estan dibujando, y en el otro ahora hay una demo del Goblin, y por ahí gritan y ahora una foto con la vaca loca, se me prensenta gente, que sí que te oigo, etc. Pero aún así os vi a poner stand por stand lo que había.

Nº 1 Gainax.

Pues sí, como si se tratase de un club mas, un grupo de chinos montaron su stand en representación a Gainax, como ya vienen haciendo en anteriores reuniones.

Vendían el juego Super Battle Skin Panic,original porsupuesticizicimo. Toda la colección de los CD's de música y varios posters de Evangelion. Y hasta había algún que otro Princess Maker II para PC. Todo esto original, pues se trataba de la mismísima Gainax. Este era el único stand que no contaba con ningún tipo de maquinita, pues su material era de sobra conocido, y seguramente tan sólo pretendían vender el resto de material MSX que les había quedado.



Nº 2 Meelibro.

Otro stand 'de relleno' o 'que no viene a cuento', mmmm... será porque estoy empezando por el final? es curioso. Meelibro, que viene del francés 'Meslibres' (Mis libros) es una mariconada, digo... es el nombre de este club. Ellos son programadores tanto de MSX como de PC, aunque les tira más el PC. Presentaron el OrangeHeads, para Mierdows 95 (me pienso que namás que había CG's por un tubo) . Y un disco de imágenes: Piko piko Land CG.

Nº 3 Moo Soft.

Mega stand de 4 mesas para ellos solitos. Cómo se notaba que eran los organizadores. Aquí, aquí era donde estaban las vacas locas, dios... compré varias cosas pero lo hice en diferentes veces para poder hablar más con ellas, Malosoea!. Estos chicos se consideran Mangakas, programadores e ilustradores (casi ná). Y aparte de las dos japonesitas qué más había?, pues dejame pensar, un buevo de cosas... Los Max, una especie de Manga hecho por ellos mismos, al que os podeis subscribir. Cuenta con historias cortas de muymuy buena calidad, encuadernación de calidad con portada y antiportada en color, y que cuenta en su interior con secciones de MSX. Ese mismo día apareció su número 8. En su stand estaban expuestos todos los números. También estaban todos los números de MSX Alhambra. Presentaron también varios programas, como el mini ADV LOGOSMAN y los MSX Train, también de muy muy buena calidad. Además se podía comprar camisetas con el tequistexto de «MSX Festa» escribido en la espalda, muy bonito.

Nº.4 Justice Software.

Son los creadores del fanzine MSX-SEED. Para la Festa prepararon su número 7 de 40~50 páginas, que se vendía por 600 yens. Este número contiene artículos sobre Takeru, Glorious days (Ago soft), Blues Eyes Carnival vol.2 (Blues Eyes), Club Hnostar, y sobre muchos otros programas de MSX. Para los que tengais interés por este fanzine o por el club, aquí teneis la dirección de su página web: http://www.degiweb.com/syntax/talk/msxseed/minibbs.cgi

Nº.5 Ago Soft.

Este club, que hace soft (como su nombre indica), es otro de los que producen software (o soft) de

gran calidad. Presentaron dos juegos a punto de acabar: Glourious days y Knuckle Dusier. El primero al más puro estilo del Memorial (Konami), para maquinita 2 con FM y PSG (1500 yens 4 diskios). Ahora ya debe estar acabado, asin que comprarlo (lo hacen ellos). Y el segundo un juego de acción del que no sé nada, bueno si, que es para maquinita 2 y que lo hacen ellos (sí, ellos hacen soft. Lo hacen, así de facil, no es maravilloso?)



Nº. 6 Inaga-an.

Y aquí un nuevo RPG, el Simulation RPG * premiam disk. Si no recuerdo mal, no se vendía porque todavía estaban testeándolo para que asegurarse de que todo funcionaba a la perfección. Ejem, como alguen tenía que haber hecho con los juegos que Sunrise distribuía.

Nº.7 Formation Zero.

Hace ya 3 anos que apareció este club, y para esta ocasión presentaron Brein Combat. Se trata de un original juego de guerra para tres jugadores más la maquinita, en el que para ganar hay que ir acertando las preguntas que se nos van haciendo. Consta de un solo diskioerror, su precio es de 800 yens, y salta en los 2 (con FM y Kanji Rom) / 2+ / Turbo-R.

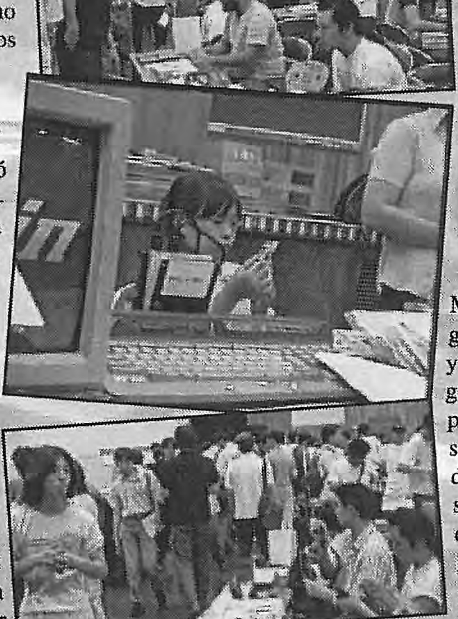
Nº.8 Radan.

Ellos presentaron Ofura 2, y ya está. No, no es que no pasara na damas, si no que no me acuerdo. Por suerte dentro de unas horas veré a Chiho Nakama y ella podra traducirme algo sobre ellos.

Nº 9 Inuzorisha.

Veamos, me pienso de que vendían unos fancines (Inukkili silis). Sí, dice Chiho que sí. Pues eso, no me pregunteis cómo eran porque no compré ninguno (algo tenia que dejar!). Del #1 al 3#: 400 yens, y el #4 a 500 yens.

Y luego una cosa que se llama «M * Silis, *». Me quedé un poco hecho polvo al ver al Traka vestido de tal manera, pero más raro le debio parecer al senor que estaba en este stand, pues el tío vestía con traje de gala y corbata.



Nº 10 TPM.CO soft works.

Este grupo presentó una curiosidad significativa, vamos, una de esas utilidades para futuras aplicaciones como las que hace el Antonio, pero para aplicaciones más futuras todavia. Se trata de un diseñador gráfico en Screen 2 para los MSX de primera generación, y necesita 32K para saltar.

Nº 11 Tako-System.

Otro stand curioso. Muy curioso, enresulta hay gente que se hace su fanzine, y hasta su propio fanzine, hay gente que se hace sun jom peish y hasta alguien propuso grabarse en el Hard disk duro su propio backup de seguridad de un backgroud de fondo, pero nada como lo que ha hecho este payofon. Hacerse su fanzine en cintas de audio!, en estas hay desde historias tontas como él

dice (relacionadas con el MSX es clar), hasta entrevistas y no vistas a miembros de cluses. Pues ya ha sacado su segundo número del (DM) Heartful tape , y se podía adquirir en su stand tanto este como el número #1. Esto viene a ser un 'suplemento en cinta' de su Heartful Disk, del que ya hay 4 números.



Nº 12 Tomorrows Soft.

Los payofones estos de aquí, presentaban la última ¿versión? del RPG Gals Quest, la 2.5. También estaba a la venta la primera y la segunda parte de este, y el juoco Fighting Panpars (poner una rel) 5.



Nº 13 Delta-Z.

Uuuro. Uno de los stands más guonders de la Ru. Aquí vendía el Fighters Ragnarok. Un juoco de lucha mu mu guonder pa dos playeros, que por cierto, me lo compré, en la Ru Barcelonesca me lo equiscopiaron, y ahora van por ahí diciendo que se pasea por BBS y que los chinos se han mosqueado (proporcionalmente un guebo). Ya puestos a perder, si lo veis por ahí os lo copiais, que va para mesecse dose.



Nº 14 MSX CLUB GHQ.

Presentaron su disk magazime, que incluía esta vez un millardo de musicasas. Estuvo conectado todo el día en un Turbo-R, al que la gente se acercaba con mucho entusiasmo, pero a mí no me pareció gran cosa. Será porque la gente de este club era muy fea?

Nº 15 Genuine Network.

Varias cosas interesantes tenían estos payofones. El Acrobat 232, su fanzine Tomboy, que me parece interesante únicamente para los japoneses, pues cuenta con increíbles textos engereografiados, repletos de kanjis con algún que otro hiragana para senalar el número de página y yastá. Vamos que como no te saques lúltimo nivel de japonés escrito, no timajino leyéndolo.

Vendían también un CDrisimo con musicasas hechas muy por ellos mismos (??). «Priere original CD vol.1» Seguramente hecho con alguno de esos programas para MIDI de los que flipan tanto, pero no es ninguna maravilla, pues la mayoría son tecno.

Nº 16 Okadashuzou.

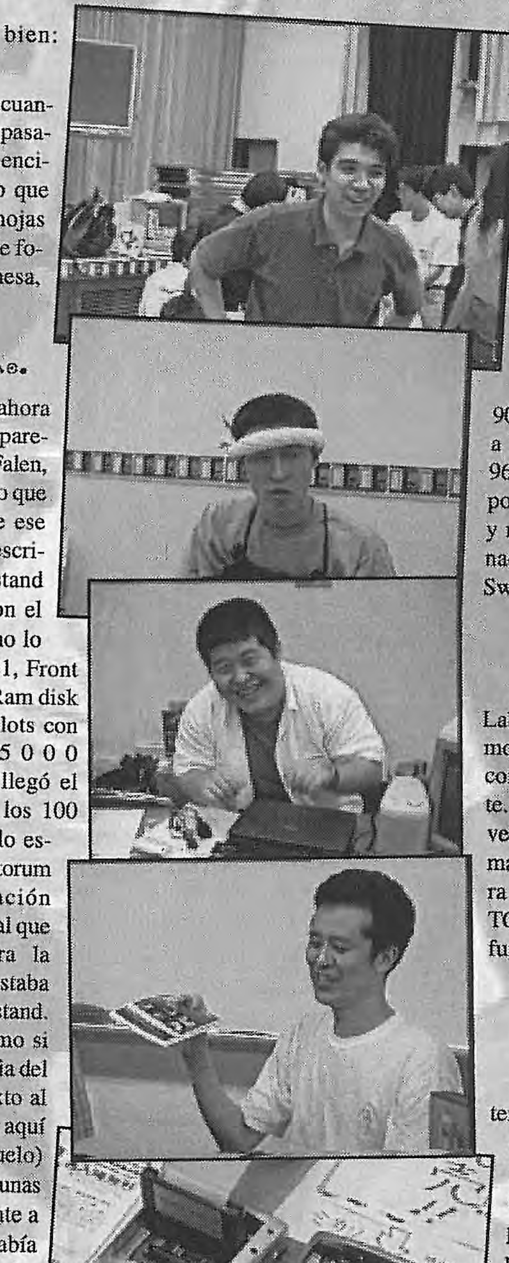
En el mismo stand estaba el famoso Goblin, que aunque casi acabado no estaba a la venta. Pude ver cuatro ejemplos en basic que hacían cosas impresionantes. Para aquellos que todavía no lo conozcais, os diré que se trata de un nuevo VDP, bueno en realidad dos, nada menos que dos V9958 que duplican la potencia de los MSX 2+. Y si no os lo creeis podeis hablar con el chino este,

y entereros bien: *saka@x.age.ne.jp*

Había también unos cuantos infinitos de fotos de pasadas reuniones a modo de enciclopedia. En realidad lo que hicieron fue sacar las hojas plastificadas del album de fotos y esparcirlas por la mesa, pero tenía su duende.

Nº 17 Front line.

Mirar esta linea... ahora mirar la de antes... qué te parece! ...no, no notais nada?. Falen, falen, pensároslo bien. A lo que hiba (ya ollo las risas de ese Ramoni cuando vea que escribo «hiba» asi: hiba). Un stand de la muerte. Contaba con el Eurolink #3, muy malo, no lo compreis. Future Disk #31, Front line magazine (#1 a #3), Ram disk kit, y un expansor de 4 slots con carcasa futurista por 25000 yens. Un poquillo tarde llegó el Yokio ese, a quien le di los 100 Sonyc's. El muy capuyo lo estuvo mostrando en un monitorum apartao de la civilización mesquesiana, un monitor al que si alguien tenía alcance era la yaya de la limpieza, pues estaba arrinconado y detrás de un stand. No se comprende. Es como si alguien no viese la diferencia del SaveR que escribe este texto al que escribió el anterior. Por aquí se acomodó (tirado en el suelo) el senor Traka, que se acabó unas 300 veces el No Name frente a todos los chinos. El stand había que visitarlo cuando el Traka jugaba entre fases, porque cuando había una de las demos cortas que aparecen en el juego, se amontonaba tanta gente que el resto de la reunión quedaba casi solitario (Me paso).



No. 18 Gihishokunin koubou.

O más conocido por aqui como el Kamasutra, o senior Kamasutra, como querais. Pues sí, se podría decir que era el stand del Mega SCSI, pues todo o casi todo lo que se podía ver estaba trabajando con el Mega escachis. Tenían también un OPL4, y Garusu 9000 (GFX idem-mil), y conexión a Internestor con un modem de 9600 bps. La mayor parte del tiempo se la pasaron en poner EVA's, y no recurdo haber visto ni oido nada de los periféricos de Sunrise Swiss.

Nº 19 Gigamix.

Presentaban su Magical Labyrinth Remix, una versión más more bonita, pues no creo que se considere como una segunda parte. Esta cuenta con mucha más velocidad, con muchas más animaciones y por si fuera poco ahora son a todo color (A color no, a TODO color. No os vayais a confundir).

Nº 20 MSX aikoukai.

Me vais a perdonar pero no tengo ni zorra de lo que había en este stand. Pues igual era uno de estos que están de relleno, con el monitor hacia ellos y pasando de toda la gente. En realidad me sabe mal por el Ramoni, no os vayais a pensar que... En fin, me asomaré a la ventana a ver qué tiempo hace y paso de stand como quien pasa de 14 japonesas.

Nº 21 Project F/N.

Si mal no me enrremiembro, esta gente vendía undiskio con el mismo nombre que ellios, que era una recopilación de musicasas y gráficos. Ostia macho, esto de hacer el artículo 3 meses después trae algún que otro problema... Pues sí, que lo de las 14 japonesas pronto será historia. Voy a ver si la vecina sigue lavando el coche.

Nº 22 Rocket Machine.

Un club de bon rollu, pues tengo entendido que estos tios trabajan por amor al arte (luego no cobran). Presentaron la versión 1.80 de PURE, y la versión 2.00 de Moriagekun. Sin duda lo más destacable era Soulfact, un shoting up para maquinita R, el cual no está acabado pero ya tiene muchas cosas. Tienen pensado ponerle rutinas de PCM si les queda tiempo. Habrá que verlo.

Nº 23 Maple Yard /YU-KI net.

Otro de los standes más more interesantes. Aquí, el Moon light saga, el M.L.S. Midi album (en cinta), M.L.S. original T-shirts, Ealia'z Midi album (en lo mesmo). Me moló cuando vi una japonesa haciendo preguntas sobre el juego a uno de los programadores. Sí, sí, a parte de que había japonesas, esta por ejemplo tenía un Turbo-R. Y acabó comprándolo!. En el mismo stand se metio YU-KI net, y vosotros direis, y quién es quién, y yo digo, preguntárselo al darriba.



Nº 24 MSX Group G&T Soft.

Lo que hay que ver. Inaros un fanzine tan pastosillo como el Sede Mesxes, pero con ilustraciones del Nestor Antonio. Os lo inais?, pues hacer un esfuerzo, ya que es mejor malo por imaginar que bueno por comprar, o como sea que se diga. Eso, un fanzine que tendrá toda la secta que querais pero que de maquetación y de ilustraciones está más pobre que la calva del Nestor. Lo siento mucho por el Antonio, pero es que ultimamente me dice muchas veces lo de «eres un cabrón». Si en vez de leer más párrafos de relleno prefirís acercaros a la jom peich estos aquí teneis su la. *http://www.bekkoame.or.jp/i/takatemp/thetakao.htm*

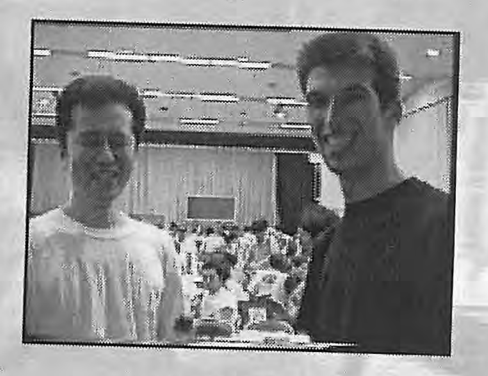
Nº 25 IS-SOFT.

Pallitos presentando el Spirit Fighter II' turbo (adivina adivinanza), y el SDI-FX. No, no aguanto más, tengo que soltarlo: Meskesianos y Meskesianas de todo el mundo (entero), yo (el SaveR), ya (desde hace ná), tengo (barra poseo), una (suficiente), práctica (eeeehh?!!). Pues sí, quien me hiba a decir a mi hace dos días que yo (el puto... ?) llegaria a tener una práctica. Se llama Chiho Nakama, y... pues que... estoy muy enladoriado

todo yo... au, de lo dicho es al camino como lo es al trecho (o algo). *(Nota de Konami Man:* **¡¡CABRON!!***)*

Nº 26 Hnostar & Miri Software.

Vendían cosas (no jodas!), que si un suplemento en disco (#1) de los Chenostares, el Cdrisimo Energy from MSX, Fony's Blue GfX9000 disk, la ultima hnestor, el catálago de Miri Software (lo vendían!), CD-ROMSX, 101programas (de Miri Sof.), y el expansor de slots italianesco.



Nº 27 Syntax.

Por fin llegamos al último pero si es tand!. Estos eran sin duda los más sectarios de todos, entre uno con un turbante en la cabeza y otro disfrazado de puyo (el logostipo de su fanzinne) se pusieron a vender su NV #8, el ODS#8 y cuarenta mil números atrasados. Tantos, que los unieron todos con celo y les bastó para cubrir media sala de la festa (discos en fila india). Tanto su fanzine NV como el ODS cuentan con una fabulosa presentación, una gran cantidad de información, montones de gráficos, visualizadores, musicasas, y





reproductores y ficheros y más ficheros comprimidos, vamos que os prometo que en un día no es posible ver todo lo que estos fanzines en disco contienen. Os recomiendo que os los aconsejeis. Ah! y si te lo comprabas te regalaban una galleta!!! y no es secta.

Y se acabó. Lo de los stands, pues luego subimos (no todos) a una gran sala, donde la gente pudo descansar, xcopiar, hablar, comentar, desnudarse (no mucho, pues el Traka tenía miedo de la reacción de las japonesas), comer, beber y amar. Allí fue donde uno se da cuenta del espíritu de las reuniones japonesas, de lo que se consigue haciendo esto, de que estoy diciendo muchas jilipolleces y de que estoy locamente enladoriado.

Felices gracias al Traka (Mr. Takamichi), por recogerme en la estacion mas cercana a mi hotel y luego llevarme otra vez hasta allí (como a los ninos pequenos). Gracias Traka! deja, deja: Takamichi! Kesshite festa no coto wo wasurenai, doumo arigatou. Totemo ureshikatta desu! Tabun mouikkai cono natsu ni nihon e ikimasu ga koibito to!

Y a tolos vosotros. No podreis nunca imaginar como son estas reuniones, y menos si os lo cuento yo. Nota: Chiho, te quiero una jartá!

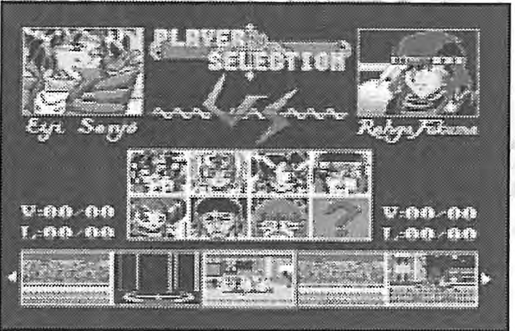


Dime con cuantas te escribes y te dire de cual te enamoras. *(Nota de Konami Man: Pero si Chiho era la única japonesa con la que aún no tescribías, capullo!!)*

Nihon no croquetas

Fighter's Ragnarok

Si mi intencion fuese la de hacer un completo comentario acerca de este juoco, empezaria preguntandome cosas como, ¿Que significa Ragnarok?, ¿de que trata el argumento?, ¿cual es la personalidad de cada uno de los personajes?, ¿como puede imfluir este tipo de juego sobre mi imagen bajo el punto de vista de mi madre?, ¿o por que pelearse es malo y los juegos de lucha divertidos, cuando ver peliculas porno es peor y follar el doble de mejor?. Ahh, son tantas las incognitas... pero, el Ramoni ha dicho: Ma o meeeenos, tu dices de que van y, y que, que vas a poner, ¿una columnna?, pues eso, que tampoco vamos a dedicar un articulo pa cada juego, . macho.



Entonces, Fighter's Ragnarok es un juego de lucha. Fue presentado por Delta-Z en la pasada MSX Festa. Si fuera para consola o similir diriamos que se trata de una mierda de juego, que si todos son iguales, que haber si inventan otra cosa, etc. Pero, al tratarse de un juego para maquinita X la cosa cambia. ¡Oxtia! ¡Un juoco de lucha para Makinita china!, amborejam amborejam, ¡haaalaaaa! ¡Si puedes elegir entre 7 playeros jugar contra el vecino o contra el ordenador! y va rapido y los personajes no son sprites y los graficos molan y tiene decorado y muchos tipos de ataques y bla, bla, blaster.

Nada mas empezar aparecen 5 opciones (que si las intentas escribir en papel para luego incluirlas en este articulo desaparecen dando paso a la presentacion de los persopayos). Las opciones son: Story, para jugar con

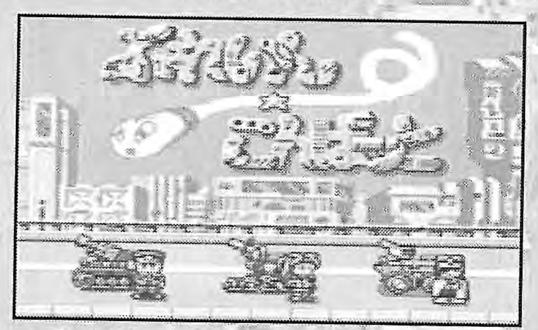


un poco de argumento y no darte de hostias sin motivo,;VS COM, darte de hostias sin motivo (aparente); VS Player, lo de jugar 'a dobles'; Music Mode, aqui tenemos un selector de musicasas en el que los pesopayos hacen de ecualizadores. La musica usa PSG con FM y esta bastante bien. Luego tenemos la opcion de Option (valga la reververancia), donde elegimos el nivel de velocidad, de dificultad y si queremos o no musica durante el combate.

Uno de los puntos atractivos del juego es el diseno de los personajes, que aunque pequenos son muy cachondos y estan muy bien dibujados. Tenemos personajes tipicos, como Eiji (el chulo, o el que coge la gente mayor cuando juega a las maquinas recreativas), Reika (la japonesa, que la elije ya sabeis quien) y Rohga (un ninja). Hasta aqui bastante normal, pero tambien hay cosas raras: Yoshiaki, un boxeador enclenque (51 Kg pone en el manual). Golden, un niño robotizado que lanza lasers. Reen, un personaje que no tiene nada de especial (¿«luchador» de ir por casa?). Y luego el acabaramos de los acabaramos, DoraOmon (el unos años despues). Todos estos personajes tienen sus propias tecnictas, y dado su dificuldad, se hace necesario memorizar los movimientos de cada uno para poder ganar los combates. Y creo que no me dejo nada.



Purein Combat



Aqui uno al estilo del «entrevistas y no vistas» que saco Gigamix. Supongamos una guerra, chinos contra japoneses (por decir algo), inaros ahora que salis con vuestro tanque japones dispuestos a tirar canonazos a todos los chinos que se os ponen por el camino. ¿Os lo inais? Claro que no. ¡¡Primero hace falta distinguir un chino de un japones!!. Por eso se creo esta pequenia escuela de «iniciacion a la bonbardeacion para no iniciados». Aqui se nos hacen unas preguntas que forman parte del test, con el fin de incluir en el ejercito solo a personas que se hagan cargo. El juego comienza con una demo, que debe contar todo lo contrario de lo que yo os he dicho pero en japones. Luego pasamos al juoco.

Dos opciones, jugar mismamente o, hacerse su propio fancine (como lo de instalarse algo a medida) donde elijes el numero de preguntas, el tiempo disponible para contestar y un par de cosas mas. Si jugamos mismamente nos aparecera el menu de seleccion de playeros. Podemos jugar hasta 3, y en su defecto seran sustituidos por maquinitas. Asi da comienzo la primera parte. Aqui una serie de preguntas relacionadas con cualquier cosa. Una vez formulada la pregunta, cada playero selecciona la pregunta que cree correcta, todo esto antes de que se te acabe el time=0. Acertando aumentara nuestra puntuacion, y nuestro porcentaje de aciertos acertados. Esta primera parte no es eliminatoria, pero la puntuacion quedara acumulada para la tercera y ultima parte.

Una vez acabadas las preguntas, pasamos una de las 3 pruebas siguientes:

La primera es bastante curiosa. Se nos presenta un capitan bastante agilipoyao, el cual nos dice una cosa como esta: Pues si pasado mañana de mañana de mañana de aller de antes de aller de manana de hoy hay una revuelta, ¿cuando se producira con exactitud?, y nosotros tenemos que contestar: Pasado mañana. Es decir hay simplificar la orden del capitan al maximo.



La segunda tambien es un poco fuerte. Se trata del famoso «busca minas» pero en el que juegan los 3 playeros a la vez, finalmente se hace un recuento de minas detectadas y se traduce en puntos.

La ultima de las pruebas es la de ir introduciendo granadas y mas granadas en una caja, para hacerla estallar una vez este llena.

Para superar estas pruebas no hay que alcanzar ninguna puntuacion determinada. Simplemente hay que acabarlas con una puntuacion mas alta que las de los otros jugadores. Y asi se pasa a la parte final. Aqui elegimos el tema sobre el que iran las preguntas (MSX, manga, literatura japonesa...). En esta cambia la dinamica del juego. La pregunta ira apareciendo mientras el tiempo se acaba. Con lo que hay que contestarla antes de que se formule la pregunta al completo. El jugador que primero pida el turno tendra la posibilidad de contestar. Acertando aumenta nuestro marcador, al tiempo que preparamos un misil y se lo lanzamos a quien tenga mayor puntuacion en ese momento. Y asi hasta el final de los finales.

Se mesparcia decir que el juoco consta de un solo diskio error, salta en todas las maquinitas 2, 2+ y Turbo-R, y usa PSG+FM (musicas en OPXplayer).

Knuckle Duster

Primero tengo que deciros que el juanjo se ha cortado el pelo. Que es esto: Pues no se que juego de Ago soft que se presento en la MSX Festa, aunque nel disco pone que salio en 1996 (luego debia de estar de relleno en el stand). Y de que va: Pues como somos lo que no hay, y queremos que nuestras maquinitas hagan lo que hacen las demas, se encapricha la gente en hacer cosas mu fuertes. Y ese sel problema. Que queremos fer un Street faijter, pos ala bichos con sprites ampliados, a dos colores y 3 hombres por pantalla. Resultado, el kanucles este. Encima de malillo es muy largo, monotono y no, lento que digamos lento no lo es lo. En resumen, uno de esos juegos a los que solo juegas cuando te piden que lo comentes para hacer un articulo en una revista de maquinas chinas. ***(Nota de Konami Man: Pues a mi me gusta. Vicia un eón...)***



NU 1997 Syntax

En la MSX Festa aparecio el 8avo numero de esta dismagazine que incluye manga con historias y dibujos y secta que no viene a cuento pero que es eso, secta. Tambien viene de regalo una galleta (que si que si, que esto no es secta). Esta dismagazine es lo mas parecido a un Disk station de lo que parece (no hay dos cosas iguales que se parezcan). Si. Podemos encontrar un monton de cosas (dos montones ya no, pero por lo menos uno de completo y otro casi a medias...). Un buebo de informacion, pero no mucha sobre cosas tecnicas (quizas nada?), si no de cosas referente a su secta y comentario de programas que van saliendo por ahi. Tambien podemos encontrar en los NV Magazines comentarios sobre las reuniones de Tilburg, y otras que no vienen a cuento. En este numero (que son 4 diskios), nos encontramos con bastantes cosas interesantes. Que yo me acuerde hay un porogorama para hacer «dibujos» a base de lines (truco: si le das a espacio se dibuja a toa leche (pero pierde la gracia) ...). Luego un apartado de graficos que manda la gente (la gente que no tiene otra cosa que ponerse a dibujar en un cacho de 20 por 20 pixels). Tambien hay juocos de estos en basic, como el FV2, uno de coches en screen 3 pero con la ventaja de verlo en 3D (si te lo imaginas es asi). Un juoco de rol en el que aparece el puyo de syntax. Los graficos son muy goudos pero se



pasan de «dificil que te cagas». Luegos cienes y cienes de programas en basic desos que pones una vez en la vida, y otros cienes y cienes de musicasas, en las que hay encaretodavia de esas en FM escritas en lineas basic (os recomiendo la ultima (no se ke de moon), que esta preparada para cantar en karaoke. Y si teneis la gran suerte de poderla cantar junto con el Ramoni, sera una experiencia que nunca olvidareis) ...) y otros cienes y cienes de ficheros comprimios con de todo un poco.



KonamiManBlador

Según el capi, este número tenía que ser un «Especial Japón», aprovechando todo el soft/experiencias/beppines/.* que el SaveR ha traído de susodichas tierras... y digo yo que un artículo de ensamblador tiene que ver con Japón tanto como Jesulín de Ubrique con la física nuclear, pero ya sabeis cómo es el capitán: el día que me despedía de todos con lágrimas en los ojos para iniciar una nueva etapa de mi vida estudiantil basuralonesca (¡uró!), lo último que oí mientras el avión despegaba fue al capitan gritándome por encima del rugido de los motores: «¡¡haz un artículo de ensamblador YA, o no vuelvas!!»*

Así pues, dado que como siempre quien manda manda, he aquí la cosa esta.

Hazlo... ¡Con estilo!

Según esa gran fuente de cultura llamada *Pepsicola*, esta es la frase favorita de una de las mozas de las *Empacho Girls* (que empiezan a ser incluso más pesadas que el futbol, lo cual por otra parte no deja de tener mérito). No es una mala filosofía, y como podremos ver ahorina mismo es incluso aplicable a la programación ensambladera en MSX.

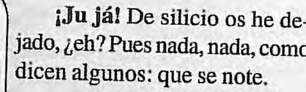
Me estoy dando cuenta de que hasta ahora no he soltado más que secta camuflada, así que voy al grano: en este artículo os explicaré **cómo hacer rutinas en CM usables desde BASIC**. No me pegueis, ya sé que sabeis que basta hacer un CLEAR, un BLOAD y un DEFUSR para tener una rutina en CM lista para usar desde BASIC con la instrucción USR... ¡¡pero esto no tiene nada de estilo!! Así que preguntémonos: ¿cómo lo haría, por ejemplo, Mel-J? Pues más o menos así:

- Nuestra rutina CM estará en un segmento de RAM oculto al BASIC, de forma que puede medir hasta 16K sin perder más que un pequeño cacho de la memoria principal del BASIC (unos 20 bytes) para una rutina de salto.

- La rutina de salto no se colocará en una zona concreta de memoria: al cargarla con el BLOAD»ello»,R, detectará automáticamente el final de la zona disponible para el BASIC y se colocará justo detrás (lo cual implica la mínima disminución posible de dicha memoria disponible). No será necesario hacer ningún CLEAR ni ningún DEFUSR desde BASIC, pues de esto también se encargará la propia rutina de carga.



Este angelito es Kyoko Koizumi. Ha realizado la proeza de encontrar (y enviarme) un Turbo-R de segunda mano barato en su Osaka natal, y lo bueno es que hasta incluso puede que se envíe ella misma este verano...



¡Ju já! De silicio os he dejado, ¿eh? Pues nada, nada, como dicen algunos: que se note.

Algos Previos

Antes de entrar a matar, un par de cuestioncillas previas:

- Para simplificar las cosas (y ocupar menos páginas), en lo referente a la memoria mapeada vamos a trabajar bajo DOS 1, o bajo DOS 2 en modo «chapuza on»; es decir, tratando directamente con los puertos del mapeador. Recuerda la parafernalia que has de montar para usar memoria mapeada de forma «legal» bajo DOS 2 (ver ***SD#7****).*

- Tu programa residirá en el segmento 3 (que inicialmente estará conectado a la página 0) y se ejecutará desde en la página 2. Por tanto, debes ensamblarlo a partir de la dirección #8100 (los primeros 256 bytes los usa el DOS y, por razones que confieso que desconozco, no puedes machacarlos desde el BASIC). No usamos el segmento 2 porque es el que utiliza el Turbo-BASIC, y no trabajamos en la página 0 para poder usar la BIOS.

- Vamos a suponer que tu programa está en un fichero y la rutina cargadora+rutina de salto en otro, aunque no entrañaría ninguna dificultad trabajar con un sólo fichero en el que todo estuviera concatenado. Me saltaré la parte de la carga de tu programa, dado que hay un bonito articulo sobre manejo a ficheros en el ***SD#10*** *en el que este tema que está maravillosamente bien explicado.*

Y ahora sí, podemos empezar. Pero eso sí: paso a paso. Aboreham, hemos dicho que grabaremos en un fichero la rutina instaladora (etiquetas **INST_I** a **INST_F**) + la parte residente (**RES_I** a **RES_F**). Grabaremos este fichero de forma que lo podamos cargar con un simple BLOAD.

La Rutina Instaladora

La ensamblaremos a partir de #C000, y así podremos usar la página 2 (conectada permanentemente a RAM) para cargar tu programa sin tener que hacer cambios de slot, sólo tendremos que hacer un cambio de segmento RAM.

Tal como hemos dicho, la rutina residente ha de colocarse justo antes del final de la zona del BASIC. Los pasos a seguir entonces son los siguientes:

```
ORG #C000
```

Encuentros en la cumbre

- Para empezar guardamos el contenido de **SAVTXT** (**#F6AF**), que es el puntero del texto BASIC y apunta al final de la última instrucción anterior al BLOAD que ha cargado la rutina; al final de la inicialización necesitaremos recuperar este puntero:

```
INST_I: LD   HL,(#F6AF)
        LD   (SAVTXT),HL
```

- Averiguamos dónde termina la zona ocupable por el BASIC, es decir, el principio del área para programas CM (la dirección que estableces cuando haces un CLEAR). Tenemos esta información en **HIMEM** (**#FC4A**).

```
        LD   HL,(#FC4A)
```

- Restamos a esta dirección límite el tamaño de la rutina residente (**RES_F - RES_I**), y colocamos la dirección obtenida en **USRTAB (#F39A)**: ya tenemos hecho el DEF USR. Para establecer un USRn en vez del USR0, usar USRTAB+2*n.

```
LD   DE,RES_F-RES_I
OR   A
SBC  HL,DE
LD   (#F39A),HL
```

Ahora viene la pirulada del siglo: el CLEAR. Dado que esta instrucción realiza una reorganización de las variables del sistema algo compleja, para evitar meter la pata intentando emularla lo mejor es ejecutar a saco una línea BASIC que contenga un clear. ¿Y esto cómo se hace? Facil (?): usando la rutina **NEWSTT (#4601)**, que forma parte del intérprete del BASIC y se encarga de ejecutar el texto BASIC almacenado a partir de HL. Este texto ha de estar almacenado en forma de tokens (desempolvar el vetusto ***SD#1*** y ojear el arcaico CMDero para más información, o mejor patéate el capítulo 2 del *MSX2 Technical Handbook*).

Así pues, al final del listado colocaremos el siguiente galimatías, equivalente a un CLEAR CLSTR,CLDIR:

```
BASTXT: DB   ":",#92," ",#1C
CLSTR:  DS   2
        DB   ",",#0C
CLDIR:  DS   2
```

Hay un problemilla: cuando **NEWSTT** termina de ejecutar el cacho de programa, vuelve irremediablemente al modo directo. La única solución que he encontrado es algo chapucera, pero funciona: tras el CLEAR ejecutaremos un PRINT USR(0), que continuará con nuestro programa, previo establecimiento del USR apuntando a la instrucción siguiente al salto a NEWSTT. Ya lo veremos más adelante; de momento, tras las líneas anteriores has de poner este equivalente del PRINT USR(0):

```
DB      ":",#91,#DD
DB      "(",#11,")",0
```

Y ahora sigamos con nuestra rutina inicializadora:

- Averiguamos cuánto espacio hay reservado para cadenas, lo cual haremos restando la dirección contenida en **STKTOP (#F674)** de la ídem idemada en **MEMSIZ (#F672)**. El resultado será el primer parámetro del CLEAR:

```
LD      HL,(#F672)
LD      DE,(#F674)
OR      A
SBC     HL,DE
LD      (CLSTR),HL
```

- El segundo parámetro del CLEAR, es decir la dirección en la que comenzará nustra rutina de salto, es la que habíamos calculado antes con **HIMEM-(RES_F-RES_I)** y colocado en USRTAB:

```
LD   HL,(#F39A)
LD   (CLDIR),HL
```

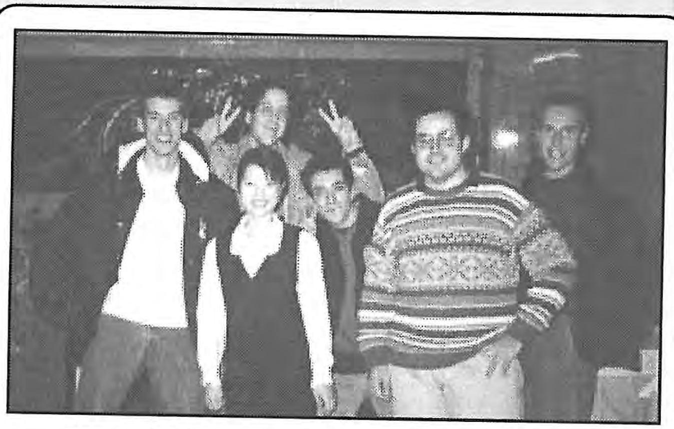
- Música maestro: parcheamos el USR como dijimos antes (guardando antes el contenido previo de **USRTAB**, que es el que habíamos establecido al principio), y ejecutamos el CLEAR saltando a NEWSTT, tras lo cual la ejecución continuará en **SIGUE**:

```
        LD   HL,(#F39A)
        LD   (SAVUSR),HL
        LD   HL,SIGUE
        LD   (#F39A),HL
        LD   HL,BASTXT
        JP   #4601
SIGUE:  LD   HL,(SAVUSR)
        LD   (#F39A),HL
```

- Ahora ya podemos copiar la rutina de salto en la zona que hemos reservado con este CLEAR tan psicodélico:

```
LD    HL,RES_I
LD    DE,(#F39A)
LD    BC,RES_F-RES_I
LDIR
```

- Ya sólo queda cargar tu programa en el segmento 3, como hemos dicho a través de la página 2:



¿Hace falta decir dónde está hecha esta foto?

```
IN   A,(#FE)
PUSH AF
LD   A,3
OUT  (#FE),A
```

(Aquí abrimos el fichero, lo leemos en #8100 y lo cerramos. Ver SD#10.)

```
POP AF
OUT (#FE),A
```

- Hemos terminado: ahora ha de continuar el programa BASIC que ejecutó el BLOAD. Para ello recuperaremos el puntero (**SAVTXT**) que habíamos guardado al principio (lo teníamos que guardar, dado que el salto a NEWSTT que hemos hecho antes lo ha machacado); pasaremos el BLOAD y buscaremos la siguiente instrucción, o un final de línea, o el final del progra-

ma, y cuando encontremos cualquiera de los tres saltaremos a NEWSTT:

```
         LD   HL,(SAVTXT)
         LD   A,(HL)
         OR   A
         JR   NZ,MISMLI
OTRALI:  LD   BC,5
         ADD  HL,BC
MISMLI:  INC  HL
BUSCA:   LD   A,(HL)
         OR   A
         JR   Z,AKISTA
         CP   «:»
         JR   Z,AKISTA
         INC  HL
         JR   BUSCA
AKISTA:  LD   (#F6AF),HL
         JP   #4601
INST_F: ;
```

Este trozo parece un poco lioso, pero se ve más claro si conoces el formato de almacenamiento de los programas BASIC en memoria; no vale la pena preocuparse, pero por si te interesa está en el *MSX2 Technical Handbook*, página 2-42.

La Rutina de Salto

Esta es la que se colocará en la zona que hemos reservado, y se encargará de conectar el segmento 3 en la página 2 y ejecutar tu programa cada vez que hagas un USR(). De paso pongo las variables que hemos usado antes:

```
RES_I:   IN   A,(#FE)
         PUSH AF
         LD   A,3
         OUT  (#FE),A
         CALL #8100
         POP  AF
         OUT  (#FE),A
         RET
RES_F:
SAVTXT: DW 0
SAVUSR:DW 0
BASTXT: ...
```

Como ves es de lo más sencillota y corta, y poniéndola al borde de la zona del BASIC no notamos la disminución de ésta.

Y ESHOS TOT!

Pues ya está, manque parezca que no el artículo ya ha terminado, salvo por supuesto las obligadas croquetas finales...

Esto que acabais de ver es la versión simplificada del método que yo uso para cargar el NestorBASIC (¡sí, sí, lo que dije en la entrevista del ***SD#10*** iba en serio!). Me he saltado tests de memoria, rutinas de manejo de memoria bajo DOS 2, el paso de parámetros a través de una matriz que yo uso, la rutina de desinstalación, la comprobación de que la rutina no esté ya instalada, la gestión de errores de disco y muchas más cosas. Si te interesan estos detallillos no tienes más que comunicármelo, y por un módico precio te ampliaré la información aquí expuesta (eh, es broma... ¡en realidad cobro muy caro!)

Otra ventaja de este método es que no interfiere con la forma «clásica» de usar rutinas CM desde BASIC. Es decir, antes o después del BLOAD instalatorio puedes usar libremente (dentro de los límites normales) la instrucción CLEAR y cargar otras rutinas CM «normales».

En lugar del segmento 3 puedes usar el 4 o superiores, pero usando el 3 garantizas que tu programa funcione en cualquier MSX con 64K de RAM mapeada. Vaya chorrada, ¿no? Bueno, como siempre puedes hacer lo que te dé la gana...

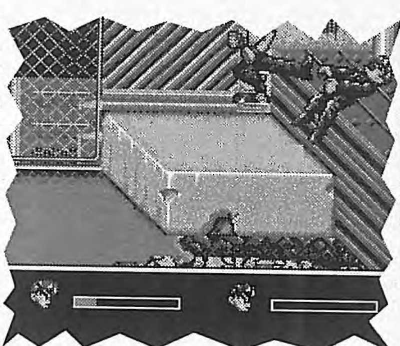
Y ahora sí que acabo. Si algún día veis al SaveR zascandillear por la calle, le recordais lo cabrón que es por tener japonesa propia (ánimo, que no cuesta nada. Bien fuerte: ¡¡cabrón!!) Y para llevarle la contraria al capi: ¡Hala nenes, despertad que es pronto!



KONAMI MAN



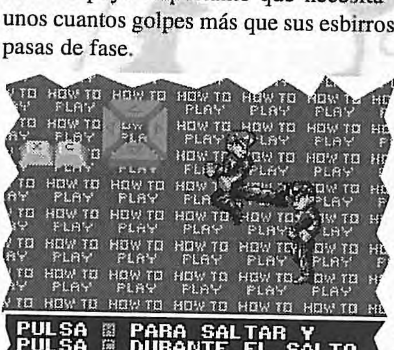
Siento defraudar a todos los que creían que Kai la había palmao de una borrachera el día que celebraba el éxito del No Name (alguno habrá, que hay mucho envidioso suelto). Por el contrario, este sujeto está bastante vivo, y aquí tenemos una promo del que será su próximo juego.



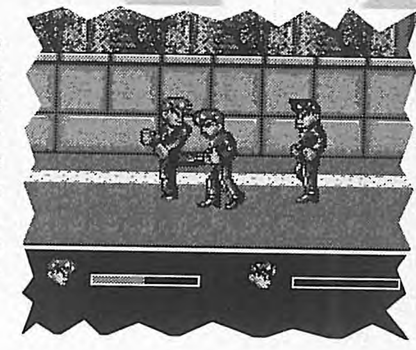
(*¡¡Conyio Ramoni, cómo parpadea esto, me voy a dejar los zohos!!*) Estee... ya. El juego en cuestión, de nombre Nuts, será un clónico (palabreja últimamente de moda gracias a ovejas y demás) del conocido (supongo) Double Dragón, ya sabeis: voy a salir a la calle a ahostiar al primero que pase, pero como pasa mucha gente y además se defienden, pues ya tenemos juego. Es sencillo: no hay más que ir avanzando e ir vapuleando a todos los sorditos que nos vayan apareciendo (simplemente puñetazos, patadas y saltos, uséase que no hay complicación alguna: hasta el SaveR puede jugar). De vez en cuando te aparece un payo importante que necesita unos cuantos golpes más que sus esbirros, tras el cual pasas de fase.

Resumiendo, que se caga la perra: los gráficos son «made in Kai», y creo que no hacen falta más explicaciones; vicia unos cuantos eones, y en cuanto a la velocidad... bueno, ya sabes que este es el punto flaco de los juegos Kaieros, pero es que el BASIC no da para más. De tolas formas el juoco se mantiene bastante jugable, y en turbo grande apenas notas falta de velocidad.

Otia, sí que me sobra sitio... ¿qué pongo? ¡Ah, sí! Un mensaje pal Kai: Hola buen hombre. Que dejes de hacerle asquitos al NestorBASIC. Que te leas el manual poquito a poquito que no es tan larguito, y que hagas algunas pruebecitas también poquito a poquito. Y piensa que NestorBASIC se come 1K de la memoria principal del BASIC, y el reproductor de Moonblaster que tú usas pues... bastante más. Y que si no lo usas lloraré mucho. Hasta inclusito. Besitos.



Ea, a ver cuándo lo acaba que lo quiero uno (sobre tolo ahora que tengo turbo grande, YEJ YEJ!). Creo que ya he dicho por ahí que el SaveR es un cabrón, pero es igual, hay miles de premios, asín que: ¡¡CABRON!!



1ª reunión de usuarios de barcelona



Esta vez, para variar, va a ser un relativamente recién llegado a la 'escena' del MSX el que os va a contar como fue este último encuentro nacional (me parece un poco fuerte llamarlo feria). El artículo sirve además para ver un poco la situación actual del MSX en España, mientras de paso dejamos al SaveR tranquilo, que tiene cosas más importantes que hacer. ¡Bah!, seguro que allí en Tokio la gente se hace tanto cargo que dan asco. La de BCN es más imprevisible, más sectaria, más entrañable, más...

Campotraviesa (la sección fija)

Además del **SaveR**, íbamos tres mallorquines novatos en lo de peregrinar a Barcelona: **Mateo**, **Juanjo** (mi hermano) y yo (¡eh!, no tanto, que también fui a la 11a. con **José Antonio Lancharro** y los demás), y claro, alguien tenía que rapar.

Le tocó a Mateo. Él avisó como un mes antes a su jefe de que quería librar ese fin semana. Pero a última hora, cuando todos teníamos comprado ya el billete del avión, el jefe le dijo que no, que tenía que currar el viernes por la noche. Al final pudo venir en un vuelo al día siguiente de madrugada, aunque le salió bien cara la broma. Fue una pena, porque se perdió la fiesta del club de fans de Deshecho Mode, como los llama Nestor, a la que fuimos Juanjo y yo (ya es casualidad que fuese la noche antes de la ru), mientras el SaveR y los demás inquilinos honoríficos de la Fumen (**Juan**, **Armando** y **Diego**), se iban al chino, ya que es tradición hacerse allí algunas fotos (observad el grado de decadencia al que llegaron).



Ya está bien de preámbulo

Sábado 1 de noviembre, nublado día de todos los santos. La gente se amontona en la entrada y las escaleras de las salas del recinto de Les cotxeres de Sants, en el primer piso, mientras los expositores preparan los stands desde hace ya un buen rato. Pasé de levantarme temprano esta vez, ¡que me van a hacer a mi bajar sillas y mesas! para eso ya está el burro de Nestor (nunca le perdonaré que pusiese aquel simpático anuncio en la antiportada del SD#10 con mi «fotogénica» efigie). Se puede ver a ilustres personajes, como **Kenneth A.I.**, **Angel Cullà**, **Manuel Pazos**... Me pareció ver a **Leonardo Padial**, aunque después sus ingenios no tuvieron stand propio.

Las 10:00h. ¡Por fin se puede entrar!. La peña aún tiene las legañas y la cara arrugá, unos por las 34 horas de viaje desde todos los rincones de España y otros por las fiestorras que se pegarían... Al entrar (y acoquinar la entrada), todos somos certificados con el logo de la A.A.M., la gente que tiene la paciencia de organizar esta fiesta mesxera semestral, con Mr. Ramón Ribas a la cabeza una vez más, contrariamente a lo que se rumoreaba.

¡A la mierda el orden!

Al entrar queda a la derecha la sala de forums (o lo que sea). Lo primero que se advierte es un ambiente muy animado, con la gente charlando y cambiando impresiones sobre la cantidad de cosas que se pueden ver. Se oye música por todas partes, muchas de los propios MSXs. Los de FKD ponían versiones MIDI MSXianas en un módulo conectado a un Turbo R, mientras que Javi Lavandeira ponía ficheros MPEG (recuerdo a TLC, U2...) en su PeCera, Luznet 2 BBS. ¿Para cuándo un reproductor de



audio MPEG para MSX 380? (y el 380, ya puestos). Era de agradecer para la gente a la que no sólo nos gusta los grandes éxitos mesxesianos.

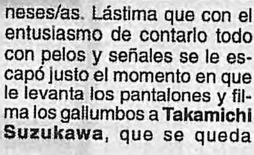
Al fondo destaca el stand de segunda mano, que hace las veces de xiringuito de refrescos. Resultaba algo flojo, comparado con el de la anterior reunión, pero la naranjada estaba mu frejquita. Quizás la gente fue más rápida para llevarse lo interesante. Recuerdo un plotter pequeño, creo que de Philips, un disco duro, las típicas impresoras MSX, joysticks, ratones, disqueteras, cartuchos de Konami y otras compañías, un MSX2 con el chip gráfico cambiado por el VDP 9958 (seguro que el que le pusieron al Seat Arosa).

Uno de los stands está abarrotado. Me uno al mogollón para comprobar que es el de **David Fernández**. **IMANOK** nos enseñó su juego **Rolling Thunder**. Me acuerdo de una recreativa que se llamaba así y se versionó para todos los ordenadores, pero no tenía nada que ver con este juego que ya se comentó en el número anterior.

En la parte de **Padial hardware** tienen un teclado musical (MIDI, supongo), un **expansor de slots**, una **ampliación de RAM** y venden el nuevo **adaptador de teclado** de PC para MSX. Tuve la oportunidad de verlo en la anterior reunión en estado experimental y hay que decir que está muy mejorado. No hay más que echarle un vistazo; ahora cabe en un cartuchillo tipo Konami (si hubiérais visto el pedazo locho que era antes...). Se vende por 7.000 pelas. Que nadie se lo tome a mal, pero creo que más de uno habrá pensado que si Padial le pusiese a esta placa, y a todo su hard, unas cosas tan sencillas y baratas como son una carcasa (**Hnostar** tiene) y una pegatina más o menos curiosa, este periférico, todo un milagro para esos viejos MSX que se quedaron «ciegos» sin remedio, tendría el éxito y reputación que se merece. Tampoco es que le pidamos unos expansores futuristas como los que nos enseñó Juansal de su viaje a la Meca mesxesiana.

Pues sí, al final SaveR se decidió a contarnos qué tal le fue el garbeo por Japón. Al principio se emperraba en que no haría el forum manque le llevasen a la más maciza de sus 34 japonesas (vergonzosillo que es después de todo), pero lo reconsideró tras unas broncas de Maskonami Man. Fuimos a la 'sala de forums', donde nos mostró el video que filmó mientras iba comentando los detalles a la envidiosa concurrencia. Se podían ver imágenes de la **MSX Festa** además de alguna que otra típica visita cultural, típicas paridas en el hotel, etc., y eso sí, muchos japoneses/as. Lástima que con el entusiasmo de contarlo todo con pelos y señales se le escapó justo el momento en que le levanta los pantalones y filma los gallumbos a **Takamichi Suzukawa**, que se queda







Angel Cullá y **Javi Lavandeira** también parecían compartir el stand. Javi con el habitual simulacro de conexión a su BBS MSXiana y Angel vendiendo su **ACC NET**. Se trata de un cartucho adaptador de modems internos de PC para MSX, una forma muy barata de emplear lo último en modems de alta velocidad, como los de la nueva «norma» **K56flex** y **x2** de 56.000 bps (suponiendo que sigan usando un bus de 8 bits), aprovechando las UARTS modernas con búfer propio. Tiene un buen precio (9.450 ptas.), comparado al gasto que habría que hacer comprando un puerto serie y un modem externo. Angel además presentó su programa **COMS6**, cliente de terminal en versiones para **ACC NET**, RS-232C y modems estándar en cartucho tipo **Mitsubishi** o **SVI**. Si no estás en la secta esta de las comunicaciones, te diré que se puede usar para conectarse, sin ir más lejos, a cualquier BBS como la de Javi o a un proveedor de Internet que dé servicios shell, aunque ésta es una modalidad de conexión en extinción hoy en día en España, de ahí que **David Madurga** se esté dejando los cuernos implementando el protocolo TCP/IP que usan en realidad Internet e Infovía. Esta versión de **COMS** usa la norma **ANSI** en color y cuenta con el protocolo de transferencia de ficheros **Y-Modem-B**, transferencia múltiple y modo 'chat', entre otras mejoras sugeridas por los usuarios. Posteriormente al encuentro ha sacado una nueva revisión, la **6r5**.

como hecho polvo. (Takamichi, si me lees, es broma ¿eh? (el tío estaba aprendiendo español...)).

Hubo otro forum que trató sobre el futuro **MSX 380** de **Leonardo Padial**. Se discutieron los distintos aspectos técnicos que definirán la nueva generación del MSX que contará con un Zilog Z380 a 18 Mhz. Según entendí, uno de los grandes dilemas del diseño está en el sistema de direccionamiento de memoria que usarán los programas nativos; habría que decidir entre el ya existente por paginación o el nuevo modo lineal del Z380, más rápido y eficiente, pero que requeriría un sistema operativo totalmente diferente, con los problemas de compatibilidad que eso podría suponer. En cualquier caso Padial nos mostrará un prototipo en la reunión de usuarios de Madrid, el próximo mes de marzo.



A la izquierda del stand de segunda mano estaban los de **Lehenak**, con el último número de su fanzine con suplemento en disco, así como algunas de sus anteriores ediciones, **Bidaia**, un curioso manga dibujado por la 'mangaka' **Verónica Velasco**, «...ante todo una fanática del MSX...» (¡ostiatú!), hermana de Andoni, uno de los miembros del grupo. Podías adquirir un cable con el que jugar a dobles a algunos juegos, como el F1 Spirit. También tenían a la venta un MSX2 Philips 8235 de segunda mano por 7.000 pp. que tenía la ROM de disco cambiada y la disquetera de doble cara. No sé si lo llegaron a vender.

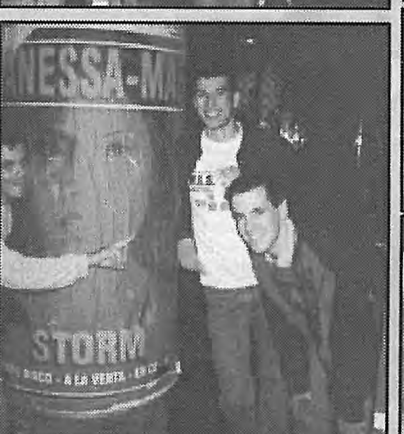








Hubo quien, como **Trunks**, se lo curró. David Madurga se dedicaba a instalar interruptores en los cartuchos SCC por muy poco dinero. Está muy bien la idea (dímelo a mí que creo que me cargué uno de aquellos MSX 8245 de **Miri Soft** jugando al **SD Snatcher** y no me atrevo a meter las zarpas en todo lo que tenga que ver con un soldador). Aparte, vendía junto con **Víctor Martínez** su adaptación del juego de estrategia **Risk Campaign II** con el correspondiente manual, traducidos ambos al inglés por **Takamichi Suzukawa**. David dijo por Fidonet que ya está









preparando una nueva versión mejorada. Más tarde nos contaría en el bar que **Joost Klootwijk** prácticamente le ha abandonado en su proyecto de programar todo el conjunto de protocolos IP.



En el stand de **KAI / Mesxes** se podía ver el **Nuts**, la última producción de **KAI Magazine** ejecutándose en un Turbo R. Muy majo el juego, en plan **Double Dragon**, con muchos movimientos y los guapos gráficos a los que Kenneth nos tiene acostumbrados. Una cosa que le vi bastante currada fue la inteligencia de los enemigos. Desde luego este Kai es un máquina. Al principio se puso en el 2+ de Néstor, cuando caímos en la cuenta de que, aunque la disquetera del Turbo R del SaveR estaba jodida, Néstor contaba con su super ZIP. Lo agradece mucho; en el 2+ parece que estés jugando con gravedad selenita. Vi algo del **System Saver**, que ha quedado en un proyecto casi abandonado (¿será la maldición del homónimo sectario, que es conocido por haber empezado cientos de juegos?). También vendía el **Noname** (o **Ninjinkun 2** en su versión nipona) y supongo que la última revisión del **Lilo** (me pregunto si el nombre tendrá algo que ver con el **LInux LOader**...). En la parte del club había cantidad de fanzines, diskzines, amboszines y material diverso Made in Japan. A ver, Juansa, ¿qué llevabas?. Ah vale, el **Konami Magazine** #6 y 7 (que eran gratuitos allí en Japolandia), **Gals Quest 2.5**, **Logos Man**, **NV** #8 y 20, **Gray Grofa**, **NGD** #1 y 4, **Fighters Ragnarok** y **MSX Train** #1 y 2, cederísimios MSXianos (esta vez se notaba que SaveR estaba flojo de pelas, porque no se olvidó de sacarlas de la maleta), y también el **SD Mesxes #10**, que se agotó, como ya es costumbre. Pero capitán.... ¡aumenta la tirada!. También se agotó el **ASCII MSX2 Technical Handbook** que Néstor tuvo que teclear durante varios meses pacientemente. Los vendía en un disquete con pegatina gentileza de **Plot** (Albert Molina).

Sobre medio día, Néstor va y nos dice a Mateo y a mí: «Que habéis sido elegidos como jurado del concurso de músicas. Rápido, venid pacá». Es significativo el dato de que él presentase dos canciones y fuese a la vez el organizador. También participó Manuel Pazos y otro sordito de cuyo nombre no m'acuerdo (Nota del Hnestor: era un tal Fireboy). Juro que no hubo trampa ni cartón. Néstor salió ganador y Manuel Pazos quedó en segundo lugar. También era curioso que en esta edición todas las músicas eran del **MoonBlaster for MoonSound**, y es que la tecnología mesxesiana se afianza. Esta vez el concurso de gráficos se suspendió por falta de participación. ¿No os da vergüenza? Ya estáis haciéndome un dibujo que te cagas para la próxima vez.

Analogy (Manuel Pazos) tenía hecho un nuevo juego: **Head Hunter**. Se trata de dar martillazos a las cabezas de los personajes del SD Snatcher que asoman por unos agujeros. También daba a probar el famoso **Sonyc**. Podías conseguir alfombrillas para el ratón del **YS** y **Dragon Slayer** y un CD-ROM recopilatorio holandés llamado **Megabytes**, con juegos, demos y diskmagazines. En su TR mostraba el equivalente mesxesiano de **QuickTime**, el formato de video **EVA** con extractos de películas mangueras y otras virguerías. Con decir que hay por aquí quien se quiere comprar un Mega-SCSI solamente para ver estas croquetas... (de momento este es el equipo necesario).

MSXMEN (Ramón Ribas) distribuye programas de casi todo el mundo. Estos 'hombres' tenían bastantes novedades: el **AmateurisM** de **Shiroto M.** y el **Notos CG Disk**, slideshows tipo Pink Sox los dos, y su diskmagazine **Eurolink #3**, juegos como el **Bomberman 2** de **Paragon**, **Pentaro Odissey**, **Princess Maker Guidebook**, **Be-Bop Out!**; demos: **Dark Voyage** de **Compjoetania TNG**, y utilidades como el **Erix**, otro programa español de comunicaciones, presentado en la anterior reunión en forum.

¡Ooooh!, s'acaba

Una vez más me quedé con las ganas de que alguien llevase el **Graphics 9000**. Supongo que en la **XIII** sí que habrá al menos uno: el del Saver. También, como otras veces, se echó de menos la participación de gente de fuera de España.

El mismo sábado por la noche hubo otra vez cena en «el restaurante chino de la muerte», con asistencia multitudinaria (por poco peta el local). Éramos casi 30: los de **FKD**, que eran un güevo, **Rafael Corrales**, nosotros los fumeneros y yo qué sé, cantidad de gente que no conocía, y es que se confirma que cada vez hay más gente nueva en esto de las maquinitas chinas.



marce



HISTORIA

Existen dos dioses: Gilfarath ,o dios del sol, y Lunatiris, diosa de la luna. Cada uno de ellos esta relacionado con un mundo: Gilfarath con el mundo de los humanos, llamado Elcador, y Lunatiris con el mundo de los demonios, llamado Grande.

Horus y Cere pertenecen a las islas Raea. El primer templo de la luna (que esta en ruinas) fue originalmente levantado en Cere. Alli, Aelsair la Bruja (que no es mencionada en el juego, pero que esta descrita con gran detalle en el manual) ha roto el sello para volver a unir Grande y Elcador.

Por otro lado, todos los aldeanos de Horus adoran a Gilfarath, por lo que hay uno de sus templos en la isla de Horus.

Luca fue enviada a Cere por el jefe de su templo, y volo en Silpheed, un vehiculo de dos metros de ancho, formado casi exclusivamente por dos alas y con forma de boomerang. De repente, en su vuelo,otros dos Silpheed le aparecieron de pronto enfrente, y a los cuales no les fue dificil golpearla y disminuir su velocidad hasta hacerla caer al suelo junto a su fiel espiritu Wisp (una blanca esfera luminosa con ojos), que no puede ser vista por los humanos que no han nacido como elegidos. GAME SYSTEM

El viaje de Luca se desarrolla en las siguientes zonas:

(1) La aldea de Horus. No hay enemigos.

(2) El Bosque de la Luna Llena, al este de (1) y habitado por monstruos.

(3) El Bosque Tranquilo, al oeste de (1). La mayoria de los monstruos no son una seria amenaza. Ocasionalmente los aldeanos lo visitan para descansar o para talar algun arbol.

(4) El Monte Gaea, al norte de (2). Los monstruos tienen una gran capacidad de asalto. Tiene un templo dedicado al Sol en el que sueles encontrar a Gorton. Hermit, el dragon rojo, vive en la cima de la montana.

(5) La Cueva de Anato. Esta en alguna parte de (4). Los enemigos de aqui te pondran en bastante peligro.

(6) La Isla de Cere. Una isla deshabitada y repleta de densa maleza. Pastaria crece aqui.

Hay pocos enemigos importantes que debes matar para ir continuando:

* *4 goblins* que amenazan a Al
* *3 goblins* en la cueva Anato
* *Un Octaedro* que protege al espiritu de piedra.
* *Un arbol comehombres* y sus invencibles esbirros.
* *Djinn*, pretendinente de Syyl
* *Hermit* el Dragon



Tambien puedes lanzar hechizos, dependiendo del espiritu que lleves contigo, y del numero de anillos que poseas (al principio solo tienes el Bright Ring, pero mas adelante conseguiras el Flow Ring y el Baildar Ring). Con los hechizos podras atacar, averiguar algo sobre los enemigos y recobrar vida, pero no son necesarios para terminar el juego.

Puedes incrementar el nivel maximo de vida y de magia con los objetos Prueba de valor y Corazon de Santo. No es necesario que utilices estos objetos, basta con que los poseas.

Durante las conversaciones o en otras situaciones, aparecen sobre la cabeza de Luca bocadillos de dialogo con un dibujo, que sirven para expresar sus emociones. Estos son:

(a) *Gota de sudor:* «Estoy harta» o «atonita por el modo en que alguien se comporta». Por ejemplo cuando Baghil murmulla una y otra vez.

(b) ... : «No tengo nada que decir».

(c) *!* : «Alerta», «Me he despertado» o «Tengo una idea!»

(d) *?* : «Pensando» o «Que ha sido eso?»

(e) *«Vena en la cabeza»* : «Estoy enfadada»

(f) *Corazon* : «Que bonito» o «estoy enamorada».

En la historia del juego me referire a ellos porque juegan un papel muy importante.

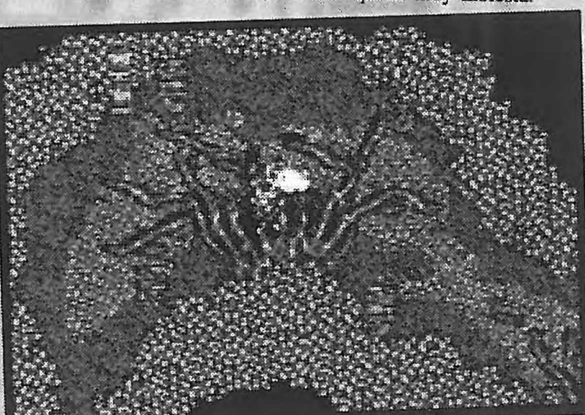
EL JUEGO

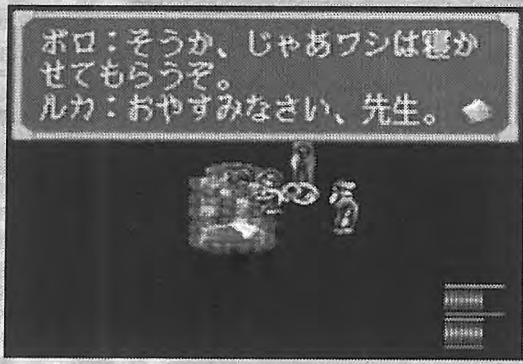
El tiempo en este juego pasa muy lento, y a diferencia de otros juegos, no puedes dormir cuando quieras; solo podras pasar la noche y recobrar la vida cuando el juego te fuerce a hacerlo. Por lo tanto, los acontecimientos del juego pueden dividirse en 5 dias.

* ***1er Dia***. Luca no sabe donde ha aterrizado. Y como el Silpheed esta roto, comienza a andar.Aqui es donde se encuentra con una chica (Serena), quien no le dira quien es en este momento. La chica le indica a Luca el camino a la aldea y se marcha. Entonces Luca escucha un ruido y manda a Wisp para que mire a ver que pasa. Este descubre a un chico acosado por cuatro Goblins que le interrogan.

Luca se acerca para echar un vistazo y es decubierta por los goblins. Les vence y rescata a Albert, al que a partir de ahora llamara Al. (Nota: Aunque no se menciona en el juego, el es el legitimo descendiente del sacerdote del Sol). Al guia a Luca hasta la aldea de Horus, pero una vez alli es rodeada por los aldeanos, tomandola por la Bruja. Una anciana (que resultara ser Hag) deja incosciente y encierra a Luca en una celda.

Entonces Al entra con Volo (que en Japones es la abreviatura de «vestido con harapos») quien certifica que ella es la sacertotisa de la Luna, dejandola salir para que hable con Baghil, el jefe de la aldea, quien admite haberse equivocado al dejar que los aldeanos la tratasen como si fuera la Bruja. Explica las razones que tenia para hacerlo y le dice a Luca que traiga su Silpheed para guardarlo mejor en la aldea. Cuando Luca llega al punto donde aterrizo forzosamente, descubre que su Silpheed ha desaparecido. Wisp intenta calmarla y la dice que sera mejor volver a hablar con Baghil. Camino de vuelta a la aldea, a Luca le entran ganas de banarse en el rio. Justo cuando iba a hacerlo aparece Gaea, saltando desde un arbol cercano, presentandose como un «busca tesoros errante» y la advierte de los peces carnivoros que hay en el rio. Tras marcharse, Luca se queda muy molesta.

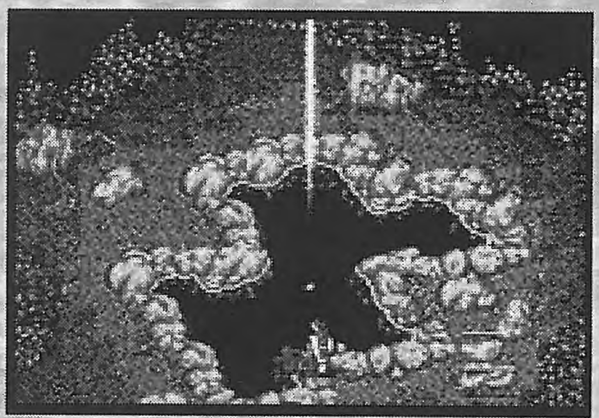




De nuevo entra en la aldea y es saludada por Frik y Mary (que son hermanos). Cuando Luca llega a la casa de Baghil, se encuentra a Uwed y Baghil discutiendo. Uwed hace un comentario ofensivo sobre Luca y se marcha. Luca le cuenta a Baghil que Silpheed ha desaparecido. Baghil le contesta que la Bruja ha debido de llevarselo, y le pide que busque a unos chicos que han desaparecido. Tras salir de la casa, se encuentra con Wil quien se presenta como un recien llegado y se queja de la tendencia a la xenofobia de los aldeanos.

Cuando Luca vuelve al Bosque de la Luna Llena, Volo la esta esperando y le pregunta sobre el grupo de busqueda que han creado los aldeanos para buscar a los chicos. Le dice donde queda la cueva y se marcha.

(Nota: Se rumorea que Volo tiene un increible potencial. Esta prohibido descubrir los detalles, lo que significa que el autor del juego aun no se lo ha contado a nadie por ahora. Esta es la razon de que Volo se pase los dias en la cueva).



En la cueva de Anato hay un monton de poderosos enemigos. Aqui los goblins andan por todas partes, y hay una estatua de piedra que dice:» No dejare pasar a nadie mientras mis ojos esten azules.» que impide el paso al Espiritu de Piedra. En este lugar encuentra a Gorton, quien insiste en que es el sacerdote del Sol, que por «casualidad» estaba examinando la zona, pero se hirio en una pierna. Despues Luca vence a los goblins, y encuentra a los chicos raptados. Uno de ellos le dice a Luca que esta brillando, y que eso es una prueba de valor. Entonces vuelve a la aldea, donde es recibida por los aldeanos que le agradecen que rescatase a sus hijos, excepto Uwed que sigue sin confiar en ella. Baghil, aun mas agradecido, se va a pedirle permiso a Sail (el marinero) para usar su barca. Mientras tanto, Luca cansada, echa una siesta. Baghil regresa, la despierta y le dice que vaya a hablar con Hag, pero la recomienda dormir antes de ir a Cere.

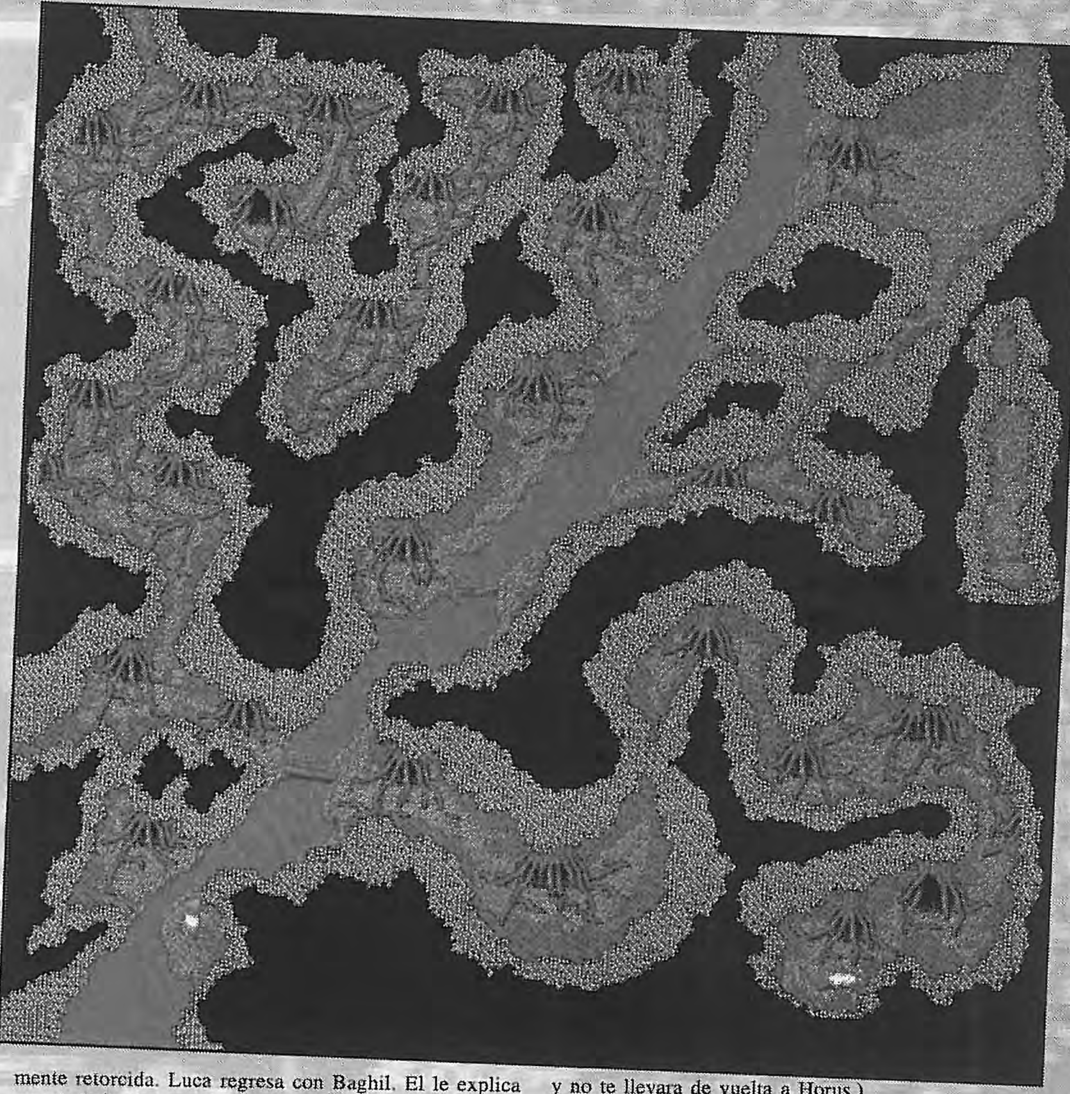
Cuando sale de la casa de Baghil, se encuentra con Mary que se muere de curiosidad por saber que paso con los goblins. Su ferviente forma de hablar sorprende a Luca, hasta el punto que Wisp la vitorea. Entonces se ve obligada a contar paso a paso lo que ocurrio. Al oir que Luca era una sacerdotisa e invocadora de espiritus, Mary empieza a admirarla, cosa que no le hace mucha gracia a Luca. Para evitar tener que contarle toda su vida, Luca se marcha.

Entonces visita a Hag, con quien todavia esta un poco resentida por lo que le hizo al llegar a la aldea. Desde este momento si Luca le trae las plantas necesarias (Tangle del monte Gaea, Rocion del Bosque Tranquilo y Phebes del Bosque de la Luna Llena), Hag le dara potentes medicinas para recobrarse.

Al salir se encuentra con Frik, que es mucho mas educado y amigable que su hermana pequena, pero que tambien tiene curiosidad por Luca y el otro mundo. El tambien la admira. Luca se encuentra con una mujer llamada Seeris (la aldea esta llena de gente, que habian salido a buscar a los chicos raptados), que le pide que busque a su marido, Karl el lenador. Luca le encuentra en el Bosque Tranquilo. Habia tropezado con un tronco cortado, y se quedo dormido mientras se le aliviaba el dolor de la pierna herida. Cuando le lleva de vuelta a la aldea, Seeris no parece estarle agradecida a Luca, y regana a Karl por pasar una noche con Luca. Luca regresa a casa de Baghil, donde encuentra a una mujer hablando con el. Baghil le presenta a Flora, que es hija de Uwed y una buena persona. Flora prepara la cama de Luca, y esta se va a dormir.

* ***2o Dia.*** Wisp pregunta a Luca que que es el ruido que se escucha fuera de la casa. Al salir, Luca se encuentra rodeada por un monton de crios - Al, Myd, Anne y Totaru-, quienes le agradecen que les rescatase. Al le dice a Luca que vaya a visitar a su madre, pero Luca declina la invitacion porque tiene cosas que hacer en Cere. Luca se marcha prometiendo que «Hablare con todos vosotros mas tarde!!».

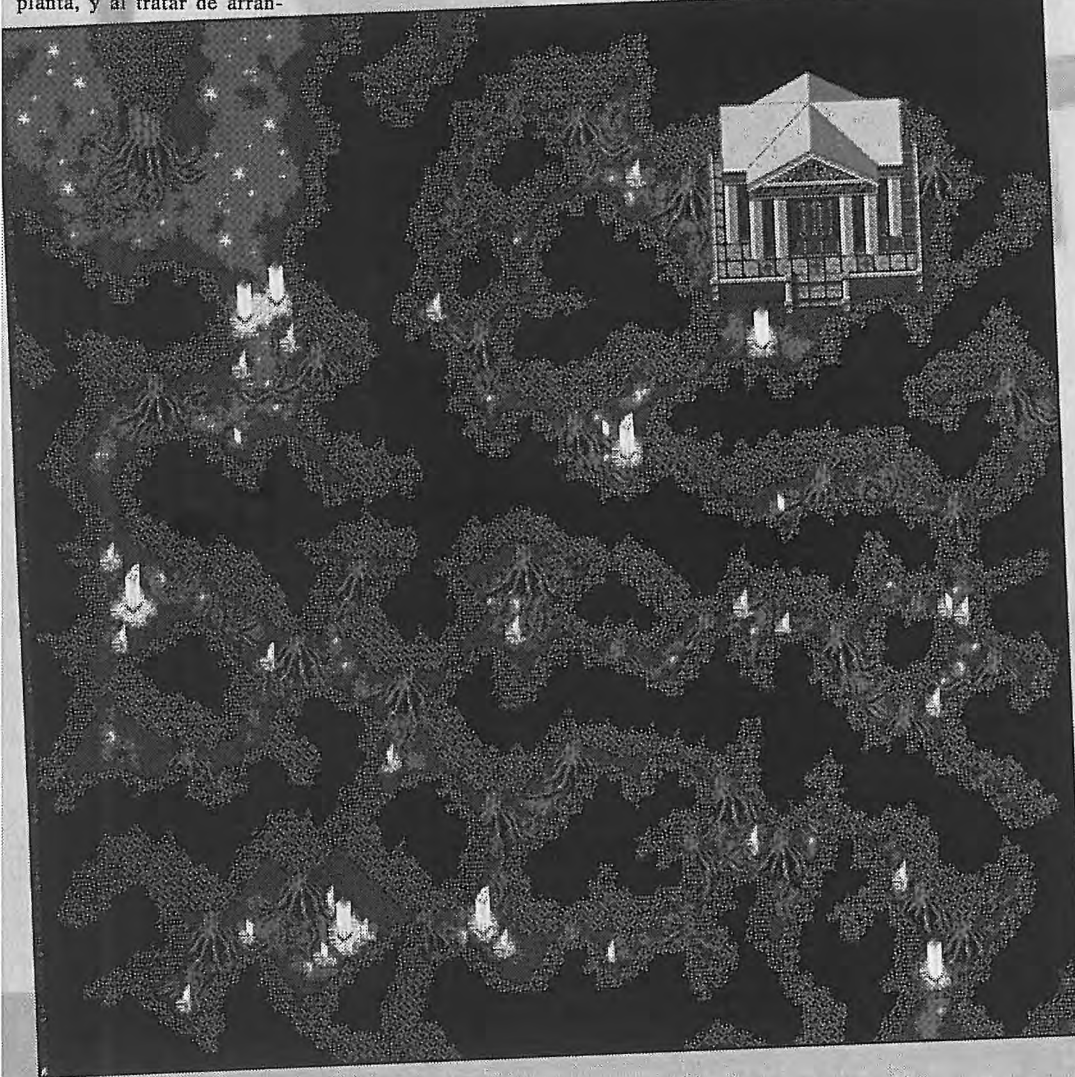
En este momento del juego, todos los aldeanos estan maldiciendo a Kein, que es un mercader de madera, de



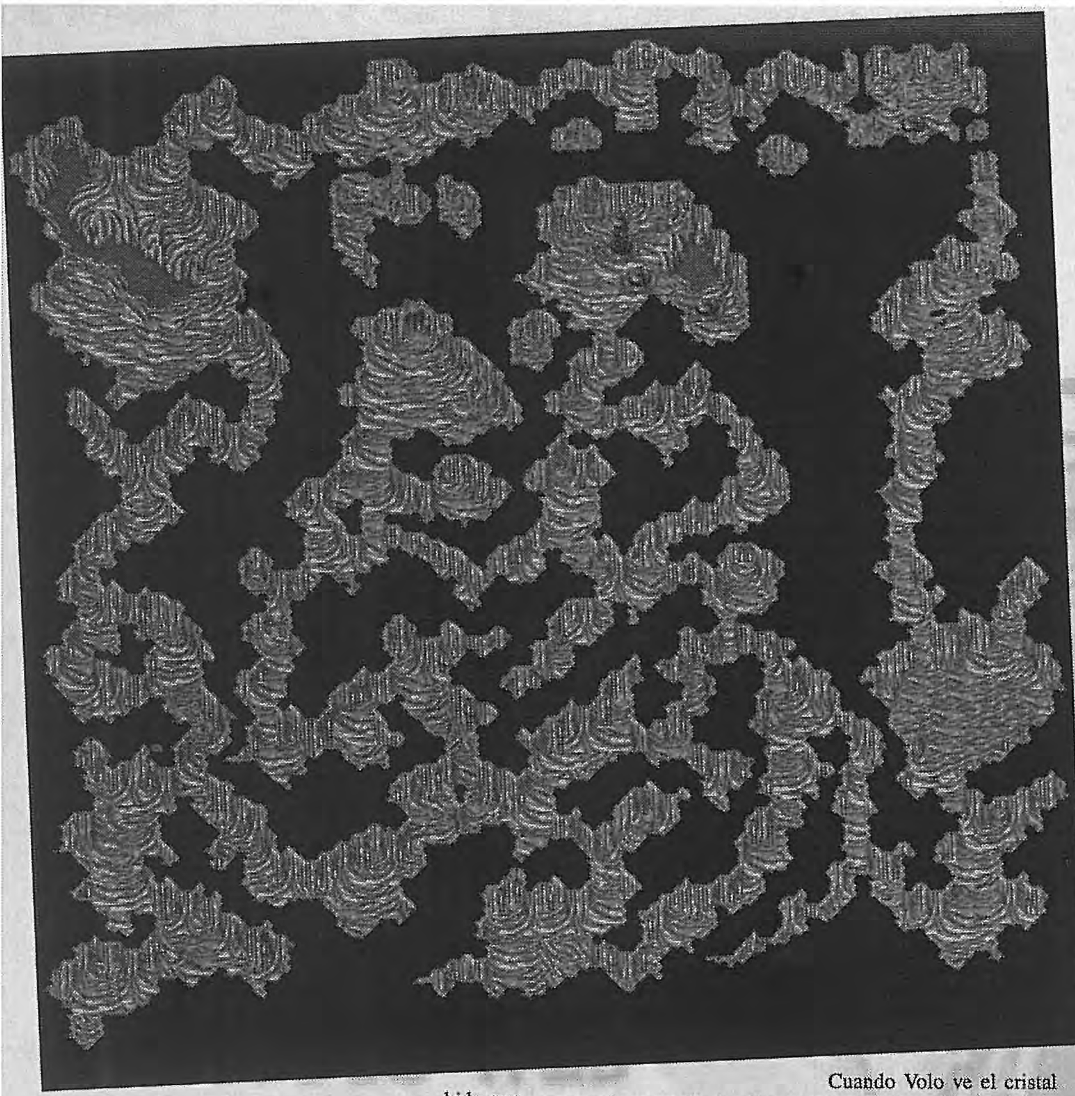
mente retorcida. Luca regresa con Baghil. El le explica que Sail ya tiene su barca lista para zarpar. Entonces, camino de la playa, se encuentra con Kein, que es un creido y un idiota. Este pregunta a Luca: «Vayamos a hablar de amor juntos, senorita!!», a lo que Luca le responde con una bofetada. El continua diciendo tonterias, entonces Tia Yang (madre de Myd y mujer de Sail) le da un capon. Kein huye. Yang explica a Luca lo odiado que es Kein. A continuacion Luca se sube a la barca, y Sail suelta amarras. (Nota: durante el juego solo podras ir a Cere en ciertas ocasiones - tres veces en total. No podras ir cuando quieras, a pesar de que Sail siempre te dice:»si quieres ir a Cere, dimelo». Tampoco podras marcharte de Cere si nos has hecho lo que tenias que hacer. Si lo intentas, Sail simplemente te dira «Que pasa?» o «Zzz...» y no te llevara de vuelta a Horus.)

La barca llega a Cere. Luca le dice a Sail que no tardara mucho y entra en el bosque. La isla de Cere es un frondoso bosque, con misteriosos obeliscos dorados rotos. En un claro del bosque, Luca encuentra a una persona de pelo largo hablando con algo, que se marcha. Mientras Luca busca con quien estaba hablando, un arbol comienza a hablarle. El arbol le promete que le dira su nombre y que contestara a tres preguntas si le trae una Planta Divina. Tras examinar el bosque, Luca encuentra el Templo de la Luna. Por desgracia esta cerrado. Pero alli encuentra un Cristal Iris. Regresa con Sail y le pregunta si sabe que es una Planta Divina. El no lo sabe pero le recomienda que se lo pregunte a Baghil o a Hag. Vuelven a Horus, y Luca se marea por el camino. Ella comen-

ta que es mas comodo viajar en Silpheed y Sail le dice que ya se acostumbrara a navegar. Frik, que esta alucinado con lo del arbol que habla, le recomienda a Luca que le pregunte a Hag sobre la Planta Divina. Pero ni Hag ni Baghil estan en casa. Luca regresa a la playa y se encuentra con Kein, quien dice saber que es y donde crece la Planta Divina, y que si Luca quiere saberlo tendra que rodar tres veces y ladrar como un perro. La pobre no tiene mas opciones que hacer exactamente lo que le pide. Tras la humillacion, Kein le cuenta que la Planta Divina es de color rojo, que despide un terrible hedor y que crece al norte del Bosque Tranquilo. Al entrar en el Bosque tranquilo, Luca choca con Gaea, quien descortesmente comenta «Salvaste a los chicos gracias a que yo te salve la vida! Adios!» y se marcha. Luca encuentra la olorosa planta, y al tratar de arrancarla se hace dano en la mano. Wisp recomienda a Luca que pregunte a Kein como hay que coger la planta, asi que regresan a la aldea. Bann y Uwed se estan quejando de la cantidad de arboles que han cortado (Kein les pago muy poco por ellos). Frik esta haciendo dibujos con los chicos (excepto Totaru, y un introvertido chaval que parece tener algun tipo de secreto). Cuando Luca ve que Al ha dibujado a Namahage (un demonio japones muy feo), aparece un corazon sobre ella. Una de las mujeres de la aldea dice «Frik cuida muy bien de los ninos». Mary, como siempre, esta interesada en conocer todos los detalles de Cere, y se queda fastinada con lo del arbol que habla. Ella le cuenta a Luca que Hag acaba de entrar en casa. Entonces Luca va a visitarla. Hag le explica que ha estado fuera porque tenia una cita

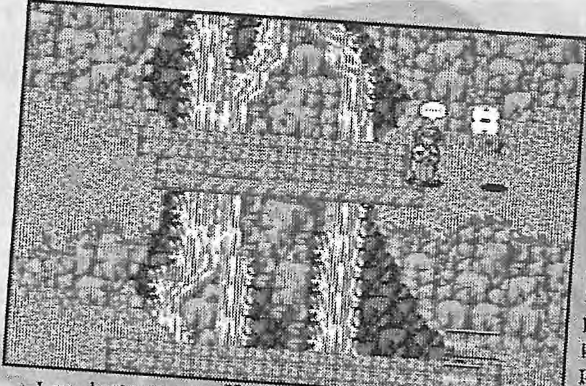


(?!), y bromeando le pide a Luca que de tres volteretas y que ladre como un perro. Tras describir la Planta Divina que encontro en el Bosque Tranquilo, Hag le dice que eso era una planta muy peligrosa y que la verdadera Planta Divina crece en el Monte Gaea. Como es de suponer Luca se enfurece por la informacion que Kein le dio, y va directa a por el. Tras escuchar a Kein decir «Oh, la descripcion de la planta que me invente REALMENTE existe! Soy un genio», Luca le da tal paliza que Wisp tiene que pararla. Entonces va al Monte Gaea, y tras varios intentos fallidos (hay un monton de platas parecidas), consigue la planta. Regresa a la aldea. Alli, Frik esta preguntando a los chicos si quieren jugar a policias y ladrones. El le dice a Luca que vaya a hablar con Baghil. Luca encuentra a Mary en casa de Baghil. Mary se siente decepcionada con la Planta Divina. Ella esperaba otro tipo de planta, con una raiz que tuviese forma de Diosa. En el momento en que Luca le explica por que el arbol necesita la planta, Mary empieza a divagar como de costumbre sobre la verdadera razon. Luego continua celebrando la caza del jabali, a la que Luca es invitada por Baguil. Luca intenta negarse, pero el insiste una y otra vez. Ella decide no contestar ahora, y prefiere hacerlo despues de volver de Cere. Entonces Baghil dice:»Te estare esperando», a lo que Luca contesta:»...» Wisp pregunta:» Por que no aceptas?», y Luca responde :»Callate y vamos a Cere.»Va donde Sail y le pide que la lleve a Cere de nuevo. En ese momento Yang se acerca y le da a Luca un remedio contra el mareo. Tras esto, Sail la lleva a Cere. En la playa de Cere, Luca dice encontrarse mejor que la otra vez. Va donde el arbol y le dice que le trae la Planta Divina. Despues permanece callada. Entonces el arbol le pregunta:»Que te pasa?» y Luca contesta:»Ya que te he traido la planta, debes decirme tu nombre y contestar a tres preguntas.» El arbol le pide a Luca que plante la planta cerca de sus raices. Cuando Luca lo hace, el arbol le dice su nombre -Pastaria-, que el tipo de pelo largo que vio, era una mujer que pertenecia a una antigua tribu demoniaca, y que lo que le estaba preguntando era como entrar en el Castillo Kuhn, como romper el sello que alli hay, y que tres objetos se necesitan para logarlo. Luca sin quererlo hace la tercera pregunta:»Que es el Castillo Kuhn?», y Pastaria responde. Pero cuando Luca le pregunta sobre los tres objetos y sobre el sello, Pastaria se niega a contestar. Cuando se iba a marchar, Pastaria informa a Luca sobre el «Midday Summer Grass Field» en Horus, y sobre otro arbol que habla que alli hay. (Nota: ninguno de los dos aparece en el juego. En el manual, el Midday Summer Grass Field esta en un claro del Bosque de la Luna Llena. Posiblemente se llegaria a el cruzando el puente roto). Cuando Luca intenta hablar con Pastaria de nuevo, esta le reta con un acertijo -el de los 2 hombres honestos y los tres mentirosos que guardan 2 cofres. Si Luca elige la respuesta correcta, Pastaria le dara un Heart of Saint (Corazon de Santo). Si Luca elige «Otros» -dejar al responsable abrir el cofre para probar su palabra- Pastaria le dara un Elixir. Y si Luca elige una respuesta erronea, no ganara nada. Tras salir del denso bosque de Cere, y reflexionar sobre las palabras de Pastaria, de repente se acuerda del Cristal Iris que encontro en el templo abandonado. Asi que decide preguntarle a alguien sobre ello cuando regrese a Horus. Luca le pregunata a Sail si sabe algo, pero no le sirve de ayuda. El la recomienda que le pregunte a Baghil. Luca tomo un poco del remedio contra el mareo que le dio Yang. Sail permanece en silencio... Cuando finalmente llegan a Horus, Sail le confiesa a Luca que el remedio contra el mareo no es mas que una infusion de hierbas normales, que es un placebo. Ambos se rien. Luca se encuentra de nuevo con Kein, y tras una tensa conversacion, Luca hace un comentario sobre el arbol que habla, provocando que Kein empice a reirse como un loco. Una vez en la aldea de Horus, Mary se enfada porque Luca no pregunto a Pastaria para que necesitaba la Planta Divina (nota: esto permanece siendo un misterio durante todo el juego). Cuando Luca le sugiere que vaya a Cere para calmar su curiosidad, Mary le contesta que los aldeanos lo tienen prohi-



bido por un antiguo juramento. Luca entra en casa de Baghil y encuentra a Flora quejandose porque su padre Uwed se niega a dirigir la caza del jabali. Flora le pide perdon a Luca, a quien lo le molesta demasiado que la caza se posponga. Luca le pregunta a Baghil sobre el Midday Summer Grass Field, y le contesta que sabe donde esta, pero que no se puede ir porque el puente que lleva hasta alli esta roto, y que su reparacion ha sido pospuesta debido a los problemas con la Bruja. Flora entonces se ofrece para predirle a su padre que repare el puente, y se marcha. Luca entonces le pregunta a baghil sobre el Cristal Iris, pero no sabe nada. Asi que le recomienda que vaya a preguntarle a Volo, que esta en la cueva Anato. En este momento ya no hay goblins en la cueva. Va a ver a Volo (que esta donde se encontraban los chicos secuestrados). Cuando Volo ve el cristal se queda maravillado, dice que se trata de un objeto de una antigua civilizacion. A cambio, el le da una campanilla que encontro. Entonces le pide prestado a Luca el cristal. En ese momento, su estomago ruge de hambre, asi que le pregunta a Luca la hora, y ella le contesta que ya esta anocheciendo. Entonces, deciden regresar a la aldea.

* ***3er Dia.*** Luca se despierta en casa de Baghil al escuchar una melodia similar a la musica del Bosque Tranquilo. Al salir de la casa se encuentra con Gorton tocando la flauta y rodeado de ninos. Al rine a Luca por no haber ido a su casa al volver de Cere. Gorton la invita a ir a su templo en el monte Gaea al mediodia, y se marcha. Luca pregunta a los ninos si Gorton suele tocarles la flauta, y ellos contestan que si. Wisp bromea con Luca diciendola que ella nunca sera capaz de tocar nada. Despues Al guia



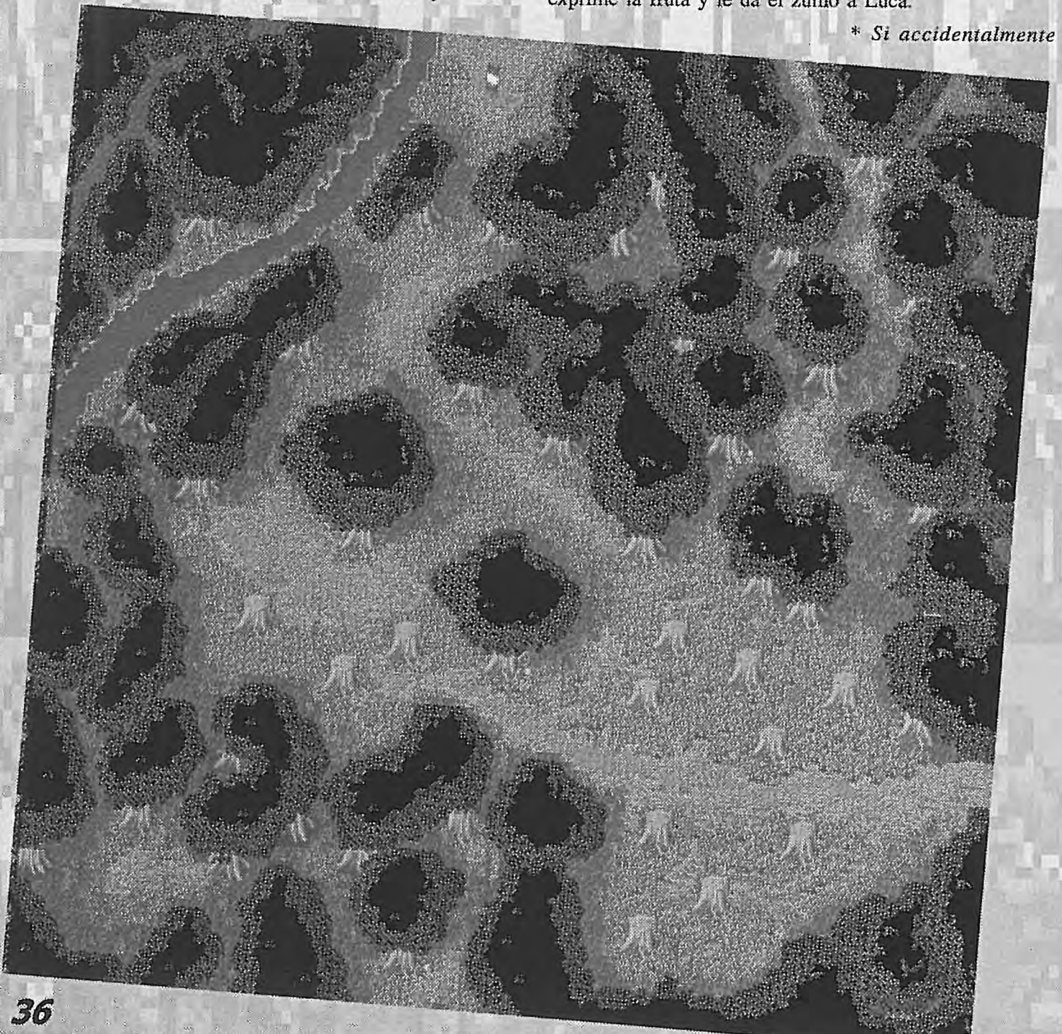
a Luca hasta su casa. Una vez alli, Luca conoce a Sherry, la madre de Al, quien pide perdon a Luca por haberla confundifo con la Bruja cuando trajo de vuelta a Al. Luca le pregunta si alguna vez a visto a la Bruja, y Sherry le dice que no. Tras comer juntos, Luca se va. (Nota: en este momento del juego, Mary repentinamente entra en la conversacion, haciendo una pregunta. Obviamente se trata de un fallo porque Mary esta dando vueltas por la aldea) Luca encuentra a Myd y a Al hablando de Gaea, quien fua a Anato en busca de un tesoro. Entonces decide ir con Wisp a echar un vistazo. Mientras tanto, los aldeanos comentan que Flora seria perfecta si hiciese ESO. No especifican que es «ESO», pero se trata de su horrible musica. Luca entra en la cueva Anata, y encuentra a Gaea enredando con el Espiritu de Piedra. Cuando le pregunta que va a hacer con la piedra, el contesta que venderla. Ambos intentan apoderarse de ella, lo que provoca que se active una trampa. La trampa consiste en que aparece una estatua de piedra que bloquea la salida, y un monstruo con forma de octahedro (nota: el nombre de «Ramiel» o «Ramiell», esta tomado de la serie de anime Evangelion, pero no aparece en el juego ni en el manual), aparece de la nada. Luca, egoistamente, culpa a Gaea de lo sucedido. El decide que lo mejor sera que el intente abrir la puerta mientras ella lucha contra Ramiell. Tras combatir durante un rato, Gaea le dice a Luca que la parte vulnerable de Ramiell es la izquierda, y que le ataque alli cuando se separa en dos piramides y dispara lasers. Luca llama a Gaea, quien estaba tan ocupado intentado quitar la estatua de piedra, que no se habia percatado de que Luca habia vencido a Ramiell. El la alaba por haberlo conseguido, pero admite que aun no ha conseguido resolver el problema con la estatua. Ambos empiezan a gritarse que no quieren morir encerrados juntos(una vena aparece en la frente de Luca). Ella examina el Espiritu de Piedra y comienza un ritual para liberar al espiritu que hay en el. Entonces aparece Salam, quien dice que a pesar de que Luca no es muy fuerte, la acompana. La piedra se convierte en polvo. Gaea finalmente consigue abrir la estatua, pero se queda alucinado al ver la piedra destruida. Esta tan sorprendido que se marcha, sin ni siquiera escuchar las inaudibles disculpas de Luca. Salam puede neutralizar el calor, asi que si va con Luca, ella podra pasar la corriente de lava y llegar a lo mas profundo de la cueva. Alli hay un espiritu irresponsable llamado Shading Wisp, que se parece a un Wips negro transparente. El se denomina a si mismo como una adorable mascota de Lunatiris. Sin embargo, se niega a companar a Luca hasta que Wips no este con ella. Mientras tanto, Volo, que sigue investigando en la antigua guarida de los goblins, le pide a Luca que se vaya diciendo:» Dejame, estoy trabajando en la mejor parte!». Al salir de la cueva, Salam/Wisp le preguntan si va a ir a pedir disculpas a Gaea, y ella se niega diciendo:»Ya me he disculpado!». Entonces se da cuenta de que ya es medio dia, y va al Templo del Sol a ver a Gorton. (Nota: de las conversaciones y monologos de Luca, se puede deducir que Luca se siente atraida por el) Gorton, tras expresar lo solo que se siente por vivir en la montana, le cuenta a Luca que la Bruja se ha hecho mas fuerte, y la pide que refuerce los sellos que hay en los dos pilares triangulares de los bosques. El dice que sentira el momento en que ella refuerze los sellos desde el templo, y que hara un ritual al mismo tiempo. Sin embarlo avisa a Luca que para

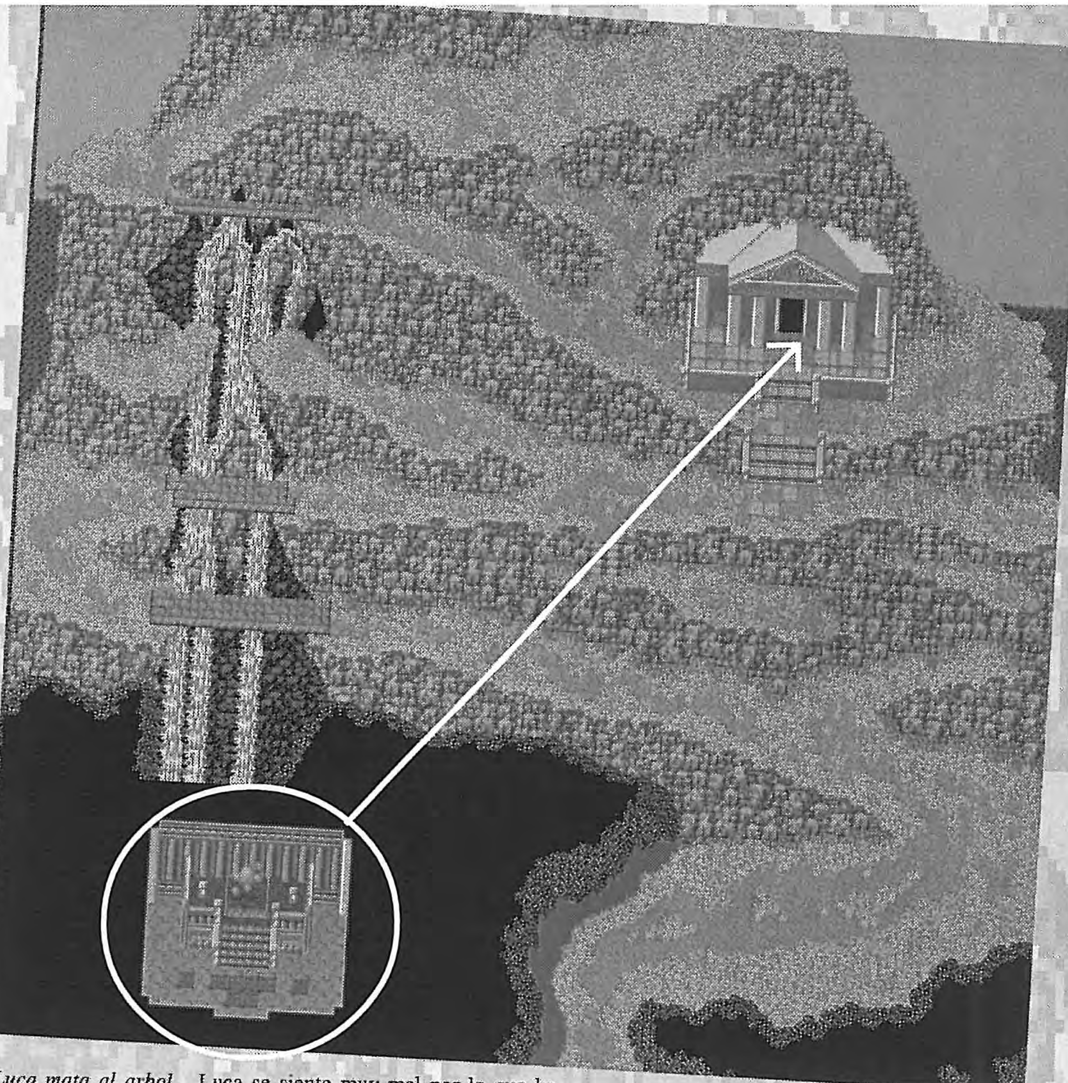


llegar a uno de los pilares tendra que cruzar el rio, y le recuerda que esta lleno de peces carnivoros. Gorton le sugiere que utilice el zumo de una fruta, que deja incoscientes a los peces. Luca decide buscar una de esas frutas, y al salir del templo piensa en Hag. Si ahora va al Bosque Tranquilo, se encontrara con Anne, que esta esperando en un «lugar secreto». Alli podra comer la fruta Crunchy-crunchy. Luca visita a Hag y le pregunta sobre la fruta. Cuando Luca le cuenta que Gorton le hablo sobre esa fruta, Hag permanece pensativa durante un rato, no se sabe por que. Cuando Luca le pregunta por que, ella disimula diciendo:»Estoy impresionada por los conocimientos del Sr. Gorton». (Nota: La conversacion que mantienen me lleva a pensar que, la fruta solo la conocen los lleban mucho tiempo en la aldea, asi que Hag se sorprende de que Gorton la conozca si solo lleva aqui tres anos). Hag conoce la fruta, pero esta preocupada porque el arbol en el que crece es un come hombres. Debido a que necesitas una fruta fresca para conseguir el zumo, Hag te dice que tienes que cogerla de un arbol vivo, y le pide a Luca que opr ninguna razon mate al arbol. Insiste en que los arboles son muy importantes para Horus porque atraen muchos turistas. Entonces le explica a Luca que podra encontrar uno de estos arboles en la colmena de la abejas, en un arbusto al norte del rio que no puede cruzar. Cuando Luca intenta salir de la aldea, Flora la llama para pedirle perdon por no poder convencer a Uwed de que arreglase el puente. Luca la perdona, diciendo que no le corre prisa. Luca llega al arbol come hombres e intenta acercarse a el, esquivando los esbirros que salen del arbol. El Espiritu del Bosque (un anciano) esta detras del arbol. Quien, tras alabar su valor, le da el Baildar Ring que le permitira lanzar nuevas magias.

* *Si Luca solo toca el arbol...* Consigue la fruta, y se la lleva a Hag. Hag se queja de que solo le ha llevado una fruta, y Luca le contesta que era la unica que habia. Hag exprime la fruta y le da el zumo a Luca.

* *Si accidentalmente*





Luca mata al arbol... Luca se siente muy mal por lo que ha hecho. Regresa a casa de Hag. Hag le da una fruta que tenia guardada.

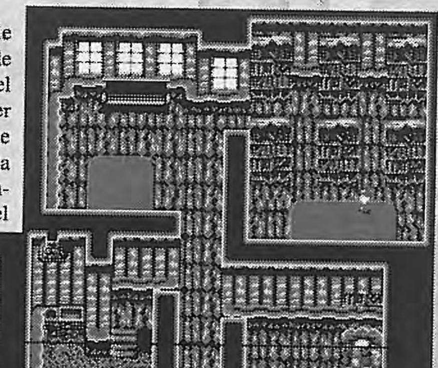
En cualquiera de los dos casos, Hag le advierte que solo podra usarlo una vez, y que el efecto dura 30 minutos. Entonces Luca va al rio, utiliza el zumo, cruza a la otra orilla y refuerza el sello. Al regresar un gran pez salta fuera del agua, y no la come por poco. Tambien va al Bosque Tranquilo para reforzar otro pilar identico. Cuando iba a hacerlo, «La Chica» (Serena) aparece de nuevo y le pregunta si esta segurad e lo que va a hacer. Serena parece sorprenderse al oir que ha sido Gorton quien le pidio a Luca que reforzase el sello, y le dice «si continuas haciendole caso, tarde o temprano te arrepentiras», tras lo cual se marcha. Luca se queda un rato pensativa, pero finalmente decide continuar con el ritual. Luca regresa al templo de Gorton. El le da las gracias, y le dice que dice que no tuvo problemas para realizar su parte. Cuando estaba a punto de ofrecerla una taza de te, entra un soldado diciendo que se ha producido un derrumbamiento en la cueva de Anato. Luca sale inmediatamente en busca de Volo. Al llegar al lugar donde estaba Volo, lo encuentra todo tapado por rocas. Junto a ellas hay un gorro, y piensa que es todo lo que queda de Volo. Al salir de la cueva, Volo aparece murmurando algo asi como «Si que he dormido!». El no sabe que se ha producido un derrumbamiento, porque estaba puliendo una campanilla, y mientras lo hacia se quedo dormido. Asi que le pide disculpas a Luca por haberla preocupado, y le da su Campana de la Suerte (nota: no se sabe para que sirve) y el Flow Ring para compensarla. Cuando Volo se

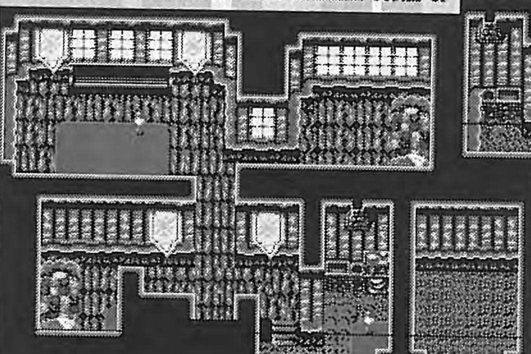


iba a marchar, Luca le convence de que sera mejor ir a la aldea para ver si todos se encuentran bien. Al llegar, se encuentran a todos reunidos y muy tristes. Mary piensa que Volo ha muerto, y Baghil esta organizando un grupo de rescate. Entonces Gorton les convence de que esta vivo y bien. Luca y Volo van a casa de Baghil. Alli Baghil se queja de que Volo no le hizo caso. Volo le pregunta a Luca que tal van las investigaciones, y ella se queja del puente roto. Asi que decide convencer ella misma a Uwed. Volo le dice que Uwed esta trabajando en el Bosque Tranquilo, pero le dice que sera mejor que descanse porque ya es tarde.

* *4ª Dia*. Luca se levanta, e intercambia «Buenos Dias» con todo el mundo. Al se queja de que se aburre, ni siquiera Gaea juega con el. Va al Bosque Tranquilo, y alli se encuentra con cuatro lenadores, incluyendo a Bann y Karl, que tienen problemas para realizar su trabajo, debido a una especie de tornado. Le piden a Luca que lo solucione. Ella se lo piensa y va a echar un vistazo. Luca se encuentra con Djinn y Syyl. Syyl se queja a Luca de que Djinn siempre le esta pidiendo una cita. Luca trata de calmarlos. Pero en ese momento, Syyl tiene la «brillante» idea de decirle a Djinn que aceptara si vence a Luca. Sin la opinion de Luca comienza el combate. Tras vencer a Djinn, Syyl aparece de nuevo y se convierte en el nuevo companero de Luca. Los lenadores agradecen a Luca que calmase los espiritus del aire. Estaban tan agradecidos que Bann comienza a sollozar. Entonces llega Uwed, y Luca le pide que arregle el puente. El intenta negarse diciendo que para el es mas importante talar arboles, pero accede a arreglarlo en unos dias (Nota: el juego termina antes de que pasen «unos dias»...). Los lenadores regrasan felizmente a su trabajo. Luca regresa a la aldea, donde Mary le cuenta que Kein ha intentado seducirla. Ella, por supuesto, se opuso, pero le oyo decir algo de que se iba a hacer rico al cortar un arbol que habla. En este momento, todos los aldeanos hablan de que Kein se ha marchado. Luca va a hablar con Sail, quien le dice que Kein salio en barca por la manana, y no sabe a donde fue. Luce le pide que le lleve a Cere, y el acepta porque tambien odia a Kein. Al llegar a Cere, Sail se ofrece para ayudar a Luca, pero ella prefiere ir sola al acordarse del juramento por el que los aldeanos no pueden entrar en Cere. Luca visita a Pastaria, y alli encuentra a Kein y a su equipo de taladores. Ella le reprende por lo

que esta haciendo, pero el, sin ningun tipo de verguenza, le contesta que si quiere una parte de los beneficios por haberle dicho donde estaba el arbol. Luca le amenaza diciendole que va a tener problemas si no para ahora mismo, pero el hace caso omiso a sus palabras. En ese momento Pastaria comienza a hablarle a Luca, tranquilamente. Mientras tanto los lenadores de Kein intentan cortar el

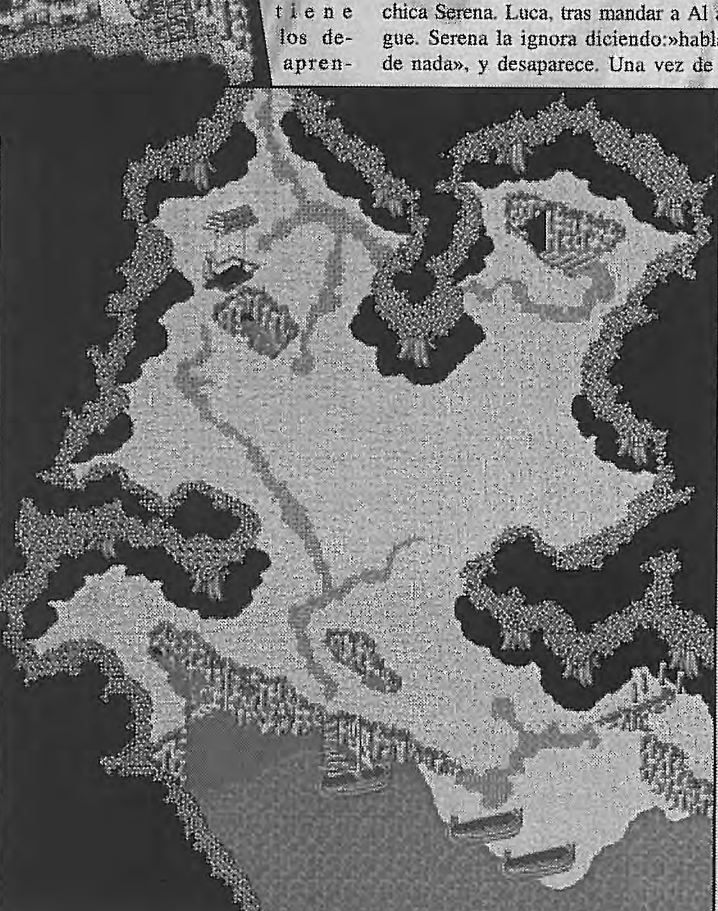




tronco, pero no consiguen ni siquiera aranarlo. Asi que, enfadados, se marchan. Pastaria le pregunta por que ha venido. Luca le dice que la culpa es de ella porque le dijo a Kein donde esta, y le pregunta si esta enfadada. Pastaria la perdona. Luca le habla sobre Mary y le pregunta si puede traerla algun dia. Pastaria contesta que puede venir quien quiera, siempre y cuando no sean como Kein. Luca se rie. Pastaria muestra su tristeza por no poder ver la cara de Luca. Luca regresa a la playa. Sail le comenta que acaba de ver a Kein y sus amigos regresar, frotandose las manos. Regresan a la aldea. Alli hablan sobre lo sucedido y rien juntos. Frik y Mary le dicen a Luca que Flora la esta buscando. Ella va a verla, y Flora le cuenta que tras escuchar la musica de Gorton, a ella tambien le han entrado ganas de tocar musica con su instrumento a los ninos. Pero no puede hacerlo porque se le ha roto una de las cuerdas. Entonces le explica a Luca que las cuerdas estan hechas co los pelos de unas criaturas del bosque llamadas Warezitallabout, y que viven en el Bosque Tranquilo. Asi que Luca va en su busca. Luca encuentra tress Warezitallabouts en el Bosque Tranquilo, pero cuando intenta acercarse a ellos, salen corriendo. Al ver que es imposible cogerlos, Luca va a preguntar a los aldeanos. Regresa a la aldea y pregunta a todo el mundo, incluyendo a Hag, pero para su sorpresa, por alguna misteriosa razon, todos fingen no saber como cazar Warezitallabouts -algunos simplemente huyen cuando les pregunta. Cuando Totaru iba a contestar diciendo «Cr..», Al le obliga a callarse. Luca sale al Bosque de la Luna Llena, preguntandose por que se comportan asi, y decide ir a preguntarle a Gorton. Una vez en el templo de Gorton, el esta convencido de que los aldeanos saben como acercarse a los Warezitallabouts, y le explica que podra hacerlo si come la fruta Crunchy-crunchy, que crece en la raiz de un arbol del Bosque Tranquilo. Comiendo esa fruta podra hablar con los Warezitallabouts durante un rato. Al regresar a la aldea, se da cuenta de que los aldeanos se comportan de un modo extrano. Todos dicen cosas como:»estas viva!», «no has muerto!» o «te echaba de menos». Luca va al Bosque Tranquilo y come la fruta Crunchy-crunchy. La fruta esta donde se encontraba Anne el 3er dia. Si no sabes donde es, mira todos los arboles. Entonces se encuentra con tres Warezitallabouts - Ware, Zitallab y Out, peludos y blancos, similares a Wisp pero con una cola que termina con otra pequena bola. Luca les pide unos pelos. Ellos, tras una breve discusion, le proponen un juego. Ellos, que son exactamente iguales, se moveran y mezclaran, y si Luca sabe decir quien es quien, se lo daran. Es mas, si lo acierta a la primera tambien le daran un Corazon de Santo. Si no acierta, le daran mas oportunidades. Tras ganar, los Warezitallabouts huyen, y Luca va a casa de Flora para darle los pelos. Flora comienza a tocar su instrumento (es tan horrible que el autor del juego pide perdon al jugador, y le pide que compruebe si su equipo de audio, por si ha sufrido algun dano), y Luca se queda inconsciente a causa de la musica. Al despertar, huye para salvar su vida. Ahora Luca comprende por que todo el mundo, que ahora se preocupan por ella y celebran que siga viva, evitaba contarle lo de los Warezitallabouts. No podian decirle la verdad, porque no querian herir a Flora. Finalmente Luca comprende a que se



referian los aldeanos con «eso», cuando decian que Flora seria perfecta si no lo hiciese. Al le cuenta a Luca que Gaea ha ido al Bosuqe Tranquilo con un monton de flores. Ella le encuentra justo a la entrada del bosque. Gaea le pide que le ensene como hacer una corona de flores, porque Myd le pidio a el que se lo hiciese para mandarselo a una chica, y el acepto sin tener ni idea. Luca se rie y acepta. Le lleva al centro del bosque, se sientan y le explica como tiene que mover los dedos. El aprende rapido, y le dice a Luca que, para ser un caza tesoros, tiene que tener unos dedos muy habilidosos, para poder quitar las trampas. Luca le pregunta por que es un caza tesoros. El le contesta que no gana mucho dinero, especialmente cuando le destruyen el tesoro, tal y como le hizo Luca en la cueva. Ella le pide perdon, pero le explica que no podia dejar a Salam dentro de la roca. Gaea le explica que se dedica a esto porque le gustan las emociones fuertes, y conocer lugares nuevos, y le pregunta a Luca que siente cuando ve un espiritu. Ella le contesta que no sabria explicarlo, y deja que uno de los espiritus que la acompanan, de vueltas sobre su cabeza. Pero Gaea no nota su presencia. (Nota: En este punto se demuestra de manera clara la invisibilidad de los espiritus) Gaea se levanta y Luca le pregunta que a aquien piensa Myd darle la corona de flores. Gaea le contesta que a Anne. Luca se rie y dice que harian muy buena pareja. Gaea se marcha diciendo:»Lo hare lo mejor que pueda, profesora!!» (Nota: esta parte, que no es vital en el desarrollo del juego, es una de las mas importantes, y deliberadamente mas sensibles de todas. Y es tan importante porque aqui Luca y Gaea se muestran mutuamente su faceta mas humana, y tambein al jugador) Luca murmulla:»A veces es un chico muy majo, eh?», y entonces escucha un ruido que viene del norte. Se acerca y encuentra a Al hablando con «la chica», que ya nos hemos encontrado un par de veces. Ella le esta tentando para que vaya mas alla del area en que los ninos pueden estar. Pero cuando ve a Luca, sale corriendo.Al llama a la chica Serena. Luca, tras mandar a Al a la Aldea, la persigue. Serena la ignora diciendo:»hablar contigo no sirve de nada», y desaparece. Una vez de vuelta en la aldea, Luca le pregunata a Al de que hablaba con Serena. El le responde que Serena ha venido a investigar la isla, y que le pregunto sobre ella y Gorton, pero que el no le conto mucho. Tambien le cuenta que Serena le invito a su cabana, pero que el no acepto porque tiene prohibido salir, por las leyes de la aldea. Luca le pregunta si Serena se parecia a una bruja, y Al le contesta que no. Luca aun sospecha, asi que le dice a Al que no salga de la aldea, a lo que Al le contesta:» hablas como mi madre. Ya que te he contado lo que querias saber, me contaras algo sobre ti?», y Luca le contesta:»Si, manana». Luca se siente cansada, asi que se acuesta. Una vez en la cama, sigue pensando en Serena, y preguntandose quien sera. Asi que decide hablar al dia siguiente con Volo.

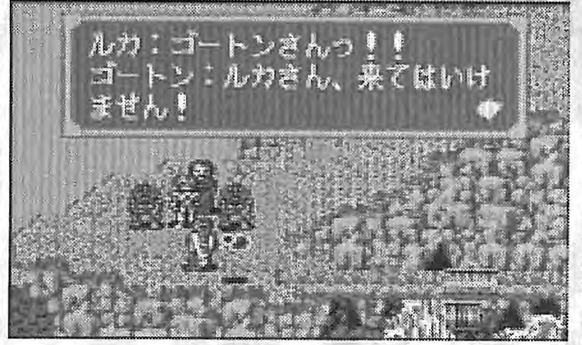


*** 5º Dia.** Al despierta a Luca para que le hable sobre ella. Pero ella le dice que se lo contara otro dia, porque hoy tiene cosas importantes que hacer. Al, decepcionado, se marcha. Uwed la saluda y le dice que el puente estara listo para manana. Luca se lo agradece y le pre-



gunta sobre la Bruja. Uwed le contesta que nunca la ha visto, ni a ella ni a su escondite, ya que todo lo que sabe se lo han contado. El tambien le advierte sobre Flora, pero ya es tarde... La aldea esta tranquila, y uno de los aldeanos le sugiere a Luca que descanse en el Bosque Tranquilo, lo que le parece muy buena idea a ella. Despues dar una vueltas por la cueva Anato, Luca encuentra a Volo donde estaba la Spirit Stone, junto a Frik y Mary, quienes estan muy contentos con su trabajo en la cueva. Luca llama a Volo para hablar a solas, y le dice que tienes dudas sobre si Serena es o no la Bruja. El la contesta que lo vuelva a pensar, porque si Serena fuese la Bruja y hubiese querido raptar a Al, no habria ido en persona, sino que hubiese mandado a un monstruo, tal y como hizo con los goblin. Concluye diciendola que no saque conclusiones con tan pocas prubas, y que no se deje llevar por la imaginacion. Luca acepta el consejo, y Volo vuelve a su cueva. Entonces decide visitar a Gorton, ya que su templo esta cerca de la cueva (nota: esta es la unica vez que decide visitar a alguin si tener una razon). Pero no encuentra a nadie en el templo. En el Bosque de la Luna Llena, Luca encuentra a Gaea en la entrada de la aldea, con una corona de flores. Luca le pregunta que para quien es y el contesta que para una fragil chica llamada Myria. Tras intercambiar unas flores, Gaea la invita para que le acompane. Luca acepta. Ambos entran en una gran casa. Sara, la madre de Myria, saluda a Gaea y se presenta a Luca (Nota: Ni ella ni Myria aparecen anteriormente en el juego, ya que ni puedes entrar en su casa, ni ellas se aventuran a salir). Gaea, amablemente le da el regalo a Myria, que esta en la cama, y le presenta a Luca. Entonces Myria descubre a Wisp (sea cual sea el spirit que Luca tuviese seleccionado, es cambiado a Wisp) cerca del hombro de Luca. Asi que Luca se da cuenta de que Myria tiene poder para invocar espiritus. Myria y Wisp comienzan a charlar, lo que extrana a Gaea, ya que el solo ve a Myria hablando sola. Ella le cuenta que no puede salir de casa, y Wisp empieza a sentir lastima por ella. Al intentar salir por tercera vez, Myria se siente sola y se pone de mal humor. Wisp decide quedarse con ella, para hacerle compania, prometiendole a Luca que solo la dejara mientras este en estas islas. Gaea se marcha a la cueva, pidiendole a Luca que no vaya con el porque va a desactivar una peligrosa trampa. Luca decide ir a descansar al Bosque Tranquilo, quedandose dormida sobre la hierba. Al despertarse, se da cuenta de que va a empezar a llover, asi que regresa a la aldea. Una vez alli, Totaru le informa de que Al, Myd y Anne han desaparecido, y la lleva enfrente de la casa de Baghil. Los aldeanos -Sherry, Yang, Uwed y Baghil- estan alli preocupados. En ese momento Myd y Anne regresan, diciendo que se entretuvieron cogiendo flores, y que Al le comento algo de que pensaba ir a la cueva a ver a Volo. Si Luca va a por S-Wisp desde este momento (mejor dicho, desde que Wisp ya no va con ella), el la acompanara. Ella encuentra a Gaea solo en la cueva, pero el le pide que se vaya diciendo que no le moleste. Asi que va a visitar a Volo, Mary y Frik de nuevo, y les pregunta por Al, pero no le han visto. Entonces les dice que ha desaparecido. Volo le dice que vaya a preguntarle a Gaea, y que en caso de que no haya visto a Al, vayan los dos juntos a buscarle. Luca se acerca a Gaea, pero antes de que el la pueda advertir, ella por desgracia activa la trampa, lo que hace caer a Gaea. Luca grita «Gaeaaaa!!!». El desarollo del juego se translada a casa de Hag. Hag, Volo y Luca miran a Gaea que esta en la cama, en coma. Hag reconoce que no puede asegurar que Gaea se recupere, ya que cada vez esta mas y mas debil. Ni siquiera las hierbas de Hag pueden hacer nada por el. Luca se siente cada vez mas culpable, diciendo que haria cualquier cosa por salvar a Gaea. Hag propone una solucion, dar de beber a Gaea agua magica del manantial

que hay detras del dragon de la montana. Volo se opone a tan osada idea, pero esta decidida a ir. Hag entonces le da una bolsa magica para recoger el agua, y le dice a Volo, que sigue oponiendose a la idea, que deje a Luca hacer lo que quiere, porque si no se sentira culpable el resto de su vida. «Es duro tener que lamentar toda la vida algo que no hiciste... Maestro, tu deberias saberlo, no?» murmulla Hag (Nota: Obviamente esto da a entender que Hag y Volo comparten un secreto). Volo reflexiona y deja marchar a Luca. Just antes de que Luca saliese, Volo le murmulla a Hag:»Hag, tu tambien lo viste...», a lo que Hag contesta callandose. Al llegar al monte Gaea comienza a llover, pero esto no la deteniene. Incluso la musica es de terror. El dragon, que antes siempre la decia «pierdete por ahi», se encuentra con que Luca no se marcha. Ella le pide que la deje pasar hasta el manantial. El dragon se niega, diciendo que muchos ladrones intentaron robarle sus tesoros con escusas como esa. Luca insiste diciendole que realmente necesita el agua magica, pero el dragon le da un ultimatum - vete o muere. Como es de suponer Luca se queda, y a pesar de que no quiere luchar, esa parece la unica opcion. Hay dos formas de vencer: * Cuando ha pasado un cierto tiempo de batalla, o el dragon ha recibido un cierto numero de golpes que no le han provocado danos. Entonces el dragon deja de atacar diciendo:»Ya es suficiente. Te creo.» Luego pide perdon por no haberla creido, le pregunta su nombre y le dice el del - Hermit. Deja pasar a Luca, pero Salam se aburre con esta situacion y abandona a Luca.



* Cuando le provocas los suficientes danos al dragon (modo aconsejable) El dragon deja caer una lagrimas y cae. Pero cuando Luca trata de pedir perdon por haberle matado, el dragon confiesa que se estaba haciendo el muerto; de hecho sus escamas no han sufrido ningun dano. El estaba poniendo a prueba el valor de Luca. Ella le pide perdon por haberle atacado, el dragon la premia con un Prueba de Coraje, y la deja pasar al manantial. (Nota: si eliges esta forma de vencer, el dragon no te dira su nombre, pero podras saberlo porque al grabar situacion pone - Manantial de Hermit) Entonces Luca aparece en una extrana cueva, donde recoge varios elixires y encuentra el manantial.

El juego continua en casa de Hag. Luca, Hag y Volo rodean a Gaea, que esta en la cama. Tal y como le manda Hag, Luca le da el agua a Gaea. Hag, sin rodeos, pide permiso para quedarse con el agua restante, para pesar de Volo. Entonces Volo se va a dormir, invitando a Luca a que haga lo mismo, pero ella le dice que no. Sin embargo, la cansada Luca se reclina sobre la cama de Gaea y se queda dormida. Hag la arropa con una manta y susurra:»La chica ya no se sentira culpable... ahora me toca a mi». (Nota: De esto se deduce que Hag le hace algo a Gaea, pero no se sabe que) Gaea abre los ojos, ve a Luca reclinada sobre el, y la despierta. El la regana por lo que hizo, y ella le pide perdon. Entonces aparece Hag, quien le cuenta a Gaea lo que Luca ha hecho por el. Gaea la rine aun mas que antes, diciendo que ha sido una locura, pero se pone colorado y dice:»Gracias». Hag lujuriosamente dice:»Me encanta cuando dos jovenes se quieren. Quereis que me marche para no molestaros?». Luca la regana, y se marcha a casa de Baghil diciendole a Gaea:»Recuperate pronto...», a lo que el contesta:»Lo hare...» Cuando Luca sale de casa de Hag, Frik se acerca corriendo a ella para avisarla de que Al sigue desaparecido, y que los pilares de cristal (donde ella reforzo los sellos) se han vuelto de color rojo. Ella se dirige apresuradamente al que esta en el Bosque Tranquilo, donde encuentra a Uwed, Bann y Karl, quienes se preguntan que va a pasar. Luca tampoco sabe nada, asi que decide ir a hablar con Gorton. Al llegar al templo se encuentra a unos soldados incoscientes, y a Volo. Volo le muestra el chantaje que le diero el que saqueo el templo, y uno de los soldados. El chantaje dice que han secuestrado a Gorton y que quieren que Luca les entregue el Cristal Iris en la cima de la montana, de lo contrario mataran a Gorton. Luca decide ir, ya que la vida de Gorton corre peligro. En un lado del acantilado, Luca se encuentra con una mujer que lleva una mascara blanca, y a dos goblins junto a Gorton. Cuando Luca le pregunta a la mujer si es o no Serena, un goblin tortura a Gorton. Las dos discuten quien debe ser la primera en entregar lo pedido. La mujer propone que Luca se quede en el lado del acantilado y ella en el otro, y que a la cuenta de 3, ella soltara a Gorton, y Luca le dara el cristal. Luca acepta. Pero cuando la mujer termina de contar, uno de los goblins golpea a Luca en el estomago. Sin explicar que ha pasado exactamente (la mujer ni siquiera coge el cristal), el juego termina, con estas palabras de la mujer:»Tu trabajo termina aqui...». No aparece un «Continuara», sino que pone «FIN». Sin embargo, es casi seguro que la historia continuara.

Quiero agradecer la ayuda prestada por TAKAMICHI SUZUKAWA, sin la que me hubiese sido imposible escribir este articulo.

Don Pazos

Manolo y sus particiones

COMO LEER UN DISCO ZIP IDE EN UN MEGASCSI

Hace algún tiempo, Armando (Ramones) me mando un disco Zip IDE con algunas utilidades y/o cosas varias. Cuál fue mi sorpresa cuando mis sospechas se hicieron realidad. Al intentar leer el disco Zip aparecía un precioso mensaje que rezaba tal que así: «Not a DOS disk». Tenía dos opciones: le devolvía el disco y le decía que me lo grabase en discos normales, o intentaba solucionar el problema con una futura aplicación *(con tilde en la O, puesta con el Néstor Acentos)*

Como ya supondreis, me puse manos a la obra para intentar averiguar como sabía el IDE cuántas particiones tenía el disco, dónde empezaban y cuánto ocupaban. Es decir, busqué la tabla de particiones. Para que exista una cierta compatibilidad, la tabla de particiones debe estar en un lugar fijo, y ese lugar es el sector 0. Si mirais ese sector vereis que hay una etiqueta que indica que el disco se ha formateado con un interface IDE, y la tabla de particiones. No se como funciona el formato ASPI, pero supongo que será así, indicando en el sector 0 el número de particiones, su tamaño y ubicación.

¿Y POR QUE NO FUNCIONA EN EL MEGASCSI?

A pesar de que los discos Zip del MEGASCSI, si han sido formateados con la opción ESE-ASPI, también tienen la tabla de particiones en el sector 0, los discos IDE no funcionan porque lo primero que comprueba el MEGASCSI es que el sector 0 (relativo a la partición) tenga formato DOS o standard, cosa que el IDE no tiene. Cuando cambiamos de partición en el MEGASCSI, el programa CP busca la tabla de particiones (MEGASCSI.TBL) que debe estar en todas las particiones, el contenido de este archivo ya lo explicó Nestor (Konami Man), y cambia las direcciones que el MEGASCSI utiliza como punteros de las particiones.

¡UNA SOLUCION QUIERO!

Una solución sería convertir el sector 0 del IDE en un sector standard, manteniendo la tabla de particiones y grabar en las 3 (por ahora) únicas idem el archivo MEGASCSI.TBL con la información necesaria. Pero tiene el inconveniente que hay que grabar y modificar el disco.

Otra solución sería hacer un programa análogo al CP que lea la tabla de particiones del IDE y modifique los punteros del MEGASCSI. Y este es el programa que yo hice: el CPI.

Este programa da por supuestas muchas cosas, de otro modo tendría que ser más largo y complicado, así que no me hago cargo si no funciona correctamente, aunque a mi no me ha dado ningún problema.

La sintaxis del CPI es muy sencilla:

CPI [unidad:] <partición>
unidad = A-H
partición = 1-3 (el IDE sólo tiene 3)

Por ejemplo, si teneis la Zip en la unidad F y quereis poner la partición 2 tendreis que escribir:

CPI F:2 o *CPI 2* si ya estais en F:

Una última cosa, para evitaros problemas, siempre que cambies de disco Zip IDE a MEGASCSI o viceversa, ejecutad el CP o CPI desde una unidad que no sea la Zip, puesto que los punteros de las particiones estarán apuntando a lugares irreconocibles para el MEGASCSI.

Manolo

```
; Interpreta y cambia las particiones
; de un disco Zip IDE
; Programado por Manuel Pazos 1997

BANK4       equ     #6000
BANK6       equ     #6800
BANK8       equ     #7000
BANKA       equ     #7800

LINEA:      equ     #0D0A
TEXTEND:    equ     «$»

  org       #100

  ld        sp,(6)
  ld        de,TEXTO
  ld        c,9
  call      5
  ld        a,(#80)
  or        a
  ld        de,USO_TXT
  jp        z,ERROR  ;No hay parametros
  call      MEGA_SCSI
  ld        a,(SLOT_SCSI)
  or        a
  ld        de,NO_MEGASCSI
  jp        z,ERROR
  ld        h,#40
  call      #24    ; Mscsi en #4000-#7FFF
  ld        a,#81 ;Seleccion de la pagina 1
  ld        (BANK4),a  ;en #4000-#5FFF
                 ;para escritura.
  ld        a,(#5C)  ;Unidad seleccionada
  cp        9
  ld        de,USO_TXT
  jp        nc,ERROR2       ;Unidad > H
  dec       a
  cp        #FF
  ld        c,#19           ;Current_Drive
  call      z,5
  rrca
  rrca
  rrca
  rrca
  ld        c,a
  ld        b,0
  ld        hl,#7F00-#2000
  add       hl,bc
  ld        (DRIVE_TABLE),hl
  ld        a,(hl)
  cp        #FF             ;SRAM Disk
  ld        de,NO_DRIVE
  jp        z,ERROR2
  or        a               ;No conectada
  jp        z,ERROR2
  and       %01100000
  ld        de,NO_ZIP
  jp        z,ERROR2        ;No tiene ID 5 o 6
  inc       hl
  inc       hl
  ex        de,hl
  ld        hl,ZIP_DATA     ;modifica la tabla
  ld        bc,7            ;de la unidad
  ldir      ;seleccionada para leer el sector 0.
            ;Ahi se encuentra la tabla de particione
  xor       a
  ld        (BANK4),a       ;Restaura SCSI
  ld        de,BUFFER       ;para leer de disco
  ld        c,#1A
  call      5               ;Set DMA
  ld        a,(#5C)         ;Unidad de disco
  dec       a
  ld        l,a
  ld        h,1             ;Sectores a leer
  ld        de,0            ;Sector inicial
  ld        c,#2F
  call      #5
  ld        a,#81  ;Seleccion pagina 1 en
  ld        (BANK4),a ;#4000-#5FFF escrit.
  ld        de,USO_TXT
  ld        a,(#5D)
  sub       «1»
  jp        c,ERROR2        ;Particion <1
  cp        3
  jp        nc,ERROR2       ;Particion > 3
  rrca
  rrca
  rrca
  rrca      ;multiplica la partición x16
  ld        c,a
  ld        b,0
  ld        hl,BUFFER+#1D6    ;se lo suma a
  add       hl,bc  ;la tabla de particiones
  ld        (IDE_Table),hl  ;del IDE
  ld        bc,4
  add       hl,bc           ;offset a #1DA
  ex        de,hl   ;DE apunta a la tabla
  ld        hl,(drive_table)     ;del IDE
  ld        bc,8
  add       hl,bc
  ld        (hl),2  ;tamaño sector=512 bytes
  dec       hl
  ld        a,(de)
  ld        (hl),a
  inc       de
  dec       hl
  ld        a,(de)          ;copia longitud
  ld        (hl),a          ;de la particion
  dec       hl
  dec       hl
  ld        de,(IDE_TABLE)
  ld        b,3
COPY_INICIO:
  ld        a,(de)
```

```
    ld          (hl),a
    dec         hl
    inc         de      ;copia donde empieza
    djnz        COPY_INICIO ;la particion
    xor         a
    ld          (BANK4),a       ;pag. 0 del scsi
    call        RAM             ;en #4000
    ld          de,DONE
    ld          c,9
    call        5
    jp          0
```

; Busca el MEGA-SCSI y si lo encuentra
; anota el slot en Slot_SCSI
;Si no lo encuentra el Slot_SCSI sera 0

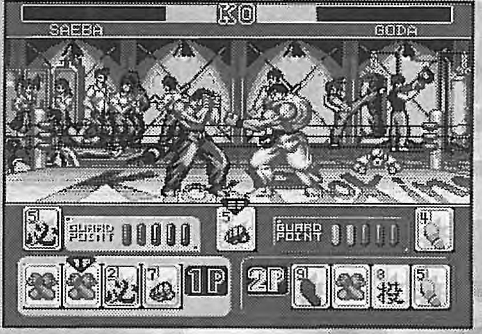
```
MEGA_SCSI:
    ld          hl,SLOT_SCSI
    ld          b,#04
    ld          de,#FB21
SEARCH:
    ld          a,(de)
    inc         de
    or          a
    ld          a,(de)
    inc         de
    call        nz,CHECK
    jr          nc,NOT_FOUND
    ld          (hl),a
    ret
NOT_FOUND:
    djnz        SEARCH
    ld          (hl),b
    ret
CHECK:
    push        hl
    push        de
    push        bc
    ld          b,#08
    ld          c,a
    ld          de,#7FE0
    ld          hl,MEGA_TXT
SEARCH0:
    push        hl
    push        de
    push        bc
    ld          a,c
    ex          de,hl
    call        #000C
    pop         bc
    pop         de
    pop         hl
    xor         (hl)
    jr          nz,SEARCH1
    inc         de
    inc         hl
    djnz        SEARCH0
    scf
SEARCH1:
    ld          a,c
    pop         bc
    pop         de
    pop         hl
    ret
RAM:
    ld          a,(#F343)
    ld          h,#40
    jp          #24
ERROR2:
    xor         a
    ld          (BANK4),a
    push        de
    call        RAM
    pop         de
ERROR:
    ld          c,9
    call        5
    jp          0
TEXTO:          DEFM «Partition Changer for IDE ZIP Disks v0.0»
    DEFW        LINEA
    DEFM        «Copyright 1997 by Manuel Pazos.»
    DEFW        LINEA,LINEA,TEXTEND
USO_TXT:
defm «Usage: CPI <drive>:<partition>»
    defw        linea,linea
    defm        «      drive     : A-H»
    defw        linea
    defm        «      partition : 1-3»
    defw        LINEA,LINEA,TEXTEND
NO_DRIVE:
    defm        «Not a MEGASCSI drive!»
    defw        LINEA,LINEA,TEXTEND
NO_ZIP:
    defm        «Not a ZIP drive! (ID 5 or 6)»
    defw        LINEA,LINEA,TEXTEND
NO_MEGASCSI:
    defm        «MEGASCSI not found!»
    defw        LINEA,LINEA,TEXTEND
DONE:
    defm        «Partition changed.»
    defw        LINEA,LINEA,TEXTEND
MEGA_TXT:  defb  «MEGASCSI»
SLOT_SCSI: defb  0

DRIVE_TABLE:       defw    0
SLOT:         defb  0
SUB_SLOT:     defb  0
ZIP_DATA:     defb  0,0,0,0,#FF,#08,#02
IDE_TABLE:    defw  0
BUFFER:       defb  0
```



En la pasada Ru de Barcelona un tal *MdeA* distribuía un curioso juego de lucha llamado Be-Bop Bout de *TEMPEST/Mar'z Proyect*, un grupo de programadores japos que por lo visto se hacen mucho cargo. El juego en si es ligeramente parecido al *Mighty Battle Skin Panic* de *Gainax*, ya que la forma de lucha es por cartas, lo cual parece (y es) algo complicado, pero sólo por la calidad en los gráficos ya vale la pena romperse el coco y hacerse cargo con el mecanismo de juego.





La historia

Resulta que en Japón hay un manga que se llama '*Be Bop High-school*' y que trata de unos estudiantes de instituto muy aficionados a las artes marciales y las peleas callejeras, y de ahí viene el nombre del juego, junto a '*bout*', que parece ser un estilo de arte marcial (o algo). El argumento en sí es bastante sencillo: los mandamases del susodicho instituto deciden que no hay pelas para financiar tantos clubs de artes marciales y en consecuencia sólo permitirán que uno de ellos continúe sus actividades, así que los alumnos, muy inteligentes ellos, deciden celebrar un torneo el día del *Bunkasai* (festival japonés que se celebra en las escuelas y donde se muestran cosas hechas por los alumnos y se llevan a cabo actividades 'estudiantiles').



Nota de Konami Man: Como ya ha dicho el Ramoni, MdA Sama lo distribuye, pero se ha olvidado mencionar que incluye el manual en castellano maquetado por el menda. Jefe, ¿cuándo veré las pelas que me tocan?

El Menú

Nada más arrancar el ordenador se carga un curioso logotipo animado de Mar'z Proyect, tras el cual se presenta el menú principal, que consta de tres opciones: *Story Mode*, *Versus Mode*, *Option Mode*, y respectivamente signifacan jugar contra la máquina, viciarse con un/a colega y entrar en el menú de opciones. En este último se puede cambiar el nivel de dificultad, seleccionar con qué jugará cada playero (joystick 1/2 o teclado 1/2 (pueden jugar dos playeros con teclas diferentes)), y escuchar las músicas (FM/PSG) y los efectos. Como nota curiosa nos han dicho que el propio autor del juego sólo se lo acabó una vez en el modo de máxima dificultad, lo cual nos da una ligera idea del nivel del juego.

El juoco

Una vez contada la historia y presentado lo presentable uno se dice, pues sí, mola, pero ¿cómo se juega? Pues bien, podría decirse el manejo del juego es algo rebuscado, pero con unas cuantas sesiones de vicio uno acaba por hacerse cargo. Cada playero cuenta con un grupo de cartas que pueden seleccionarse o cambiarse por otras si no sirven (botón A y botón B respectivamente), y una zona en la que se tiran las cartas (justo encima). Las cartas constan de un símbolo y un número. El símbolo representa el tipo de ataque (de pierna, puño, '*kame*', derribo o incluso una posibilidad de empaquetar tres ataques en uno), y el número la intensidad este (de 1 a 9). Ahora bien, para poder seleccionar una carta y tirarla ésta debe tener el número anterior o posterior al de la carta que se encuentra en la zona de tiro (vamos, a la que se tiró anteriormente), ya sea del mismo o de otro tipo de ataque diferente. A primera vista no parece ser un inconveniente, puesto que uno tiene en mente que los juegos de este estilo van por turnos, pero este no es el caso de BBBout ya que el juego es en tiempo real. Así mientras tú seleccionas una carta adecuada para tirarla el otro puede estar pegándote un curro de los buenos, y en definitiva lo que cuenta es la agilidad en seleccionar las cartas y tirarlas. Para darle un poco más de emoción existe una tercera zona donde se pueden tirar las cartas, colocada en el centro y accesible por los dos playeros. Así uno siempre tiene dos opciones de colocar una carta.

En fin...

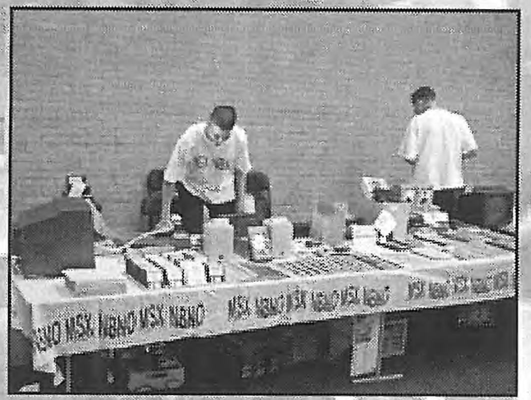
Los juegos de lucha son por definición juegos de vicio, piques entre playeros y adicción desmesurada, si bien en este caso también tiene parte de estrategia aunque se pierda algo de jugabilidad por el sistema de cartas. Pero lo que nadie puede negar es que los gráficos de BBBout son acojonantes y es este particularmente el punto fuerte del juego. Los personajes están perfectamente detallados, al igual que los decorados y las imágenes que salen a lo largo del juego. Por mi parte diría que últimamente se está alcanzando un nivel bastante bueno en un estilo de juegos que parecía no tener sitio en el MSX, y si no ahí están el *BBBout* y el *Fighter Ragnarok* para demostrarlo.

Por último sólo me queda decir quel *Traka* se ha hecho mucho cargo y ha traducido el juego al inglés mediante un patch que podeis encontrar en su web, donde también están los diálogos traducidos y la historia que os he contado (¿o qué os pensabais?, ¿que la había traducido del chino?) Para los que querais el juego pasaros por la sección de anuncios...

Ramoni

Zandvoort'97

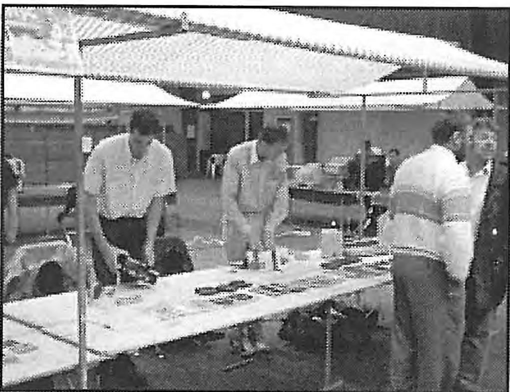
Sábado, 20 de septiembre de 1997. Nuestro periplo hacia la novena feria MSX de Zandvoort empezó hacia las 7. Maico fue el primero en llegar, así que tuvimo algo de tiempo para meter nuestro material MSX en el coche. Richard, Martin y Paul llegaron algo más tarde y esperamos al último (Thomas) para empezar nuestro viaje de Oss a Zandvoort. Erik tuvo que renunciar al viaje debido a una enfermedad.



Hice estas fotos con mi cámara digital pero olvidé grabarlas en el disco duro de Maico antes de borrarlas (¡si seré estúpido!).

No recuerdo la hora excata de nuestra llegada a Zandvoort. En el exterior del edificio encontramos a Klaas de Wind de MCNF, que me dió un magazine llamado MSX Pasta (¡él había escrito un artículo en este magazine usando mis fotos!). Rápidamente entramos...

El organizador de la feria vino a nuestro stand, había oído rumores sobre un CD-ROM que íbamos a vender en esta feria. Otro de los



organizadores se quejó por esto (¡no mencionaremos su nombre en este artículo). No había razón para no vender el CD-ROM (¡megabytes para MSX 1!), así que lo pusimos en la mesa.

Especialmente para Rob Hiep de Sunrise traje mi MSX Turbo-R. De esta forma Rob tuvo un ordenador para mostrar el último lanzamiento de la suscripción: Sonyc, de Analogy.



Thomos estuvo al acecho de software para comentar en nuestro magazine. A veces gratis, a veces a cambio de nuestra revista.

Algunas novedades:

ATLANTIS:

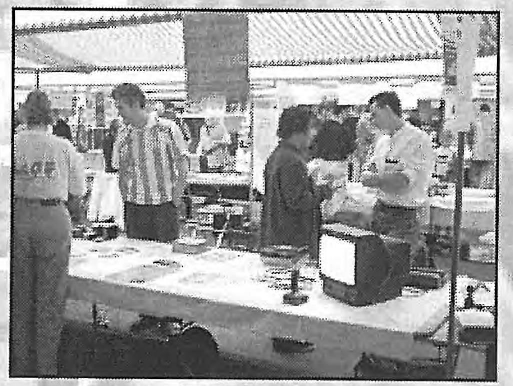
Vendían su nuevo juego llamado Pentius, un muy buen clon del Tetris.

AURORA:

Mostraban una promo de su nuevo juego, que quieren tener listo para Tilburg 98, un juego llamdo Harry Ant. También estuvieron vendiendo sus otros dos juegos: Exor y Ruby & Jade.

DATAX:

Presentaron una nueva entrega de su magazine en disco.



TRACK:

Ellos también tenían una nueva demo musical: Overload (¡MSX-Music/MSX-Audio y MoonSound!).

FONY:

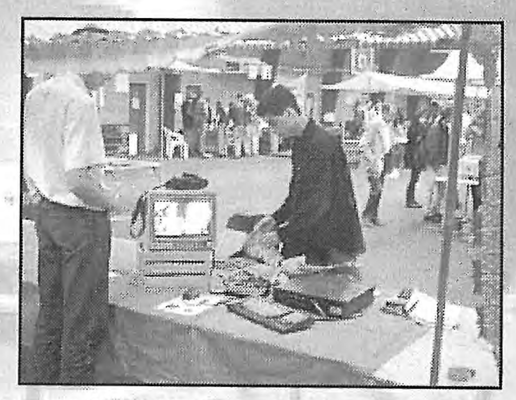
Tras el gran éxito de la traducción del Solid Snake trajeron algunos picture-disk a esta feria: Notos GFX collection y AmateurisM.

FUTUREDISK:

Uno de los mejores magazines en disco holandeses, lanzaron su último número: el 33.

MSX-NBNO:

Vendieron un montón de libros técnicos,



nuestro XSW-Magazine, Eurolink #2 y #3 y por supuesto el CD-ROM Megabytes para MSX 1.

MGF:

Presentaron su nuevo disco de músicas para MSX-Music/MSX-Audio: Tweety's Choice.

NEW WORLD ORDER:

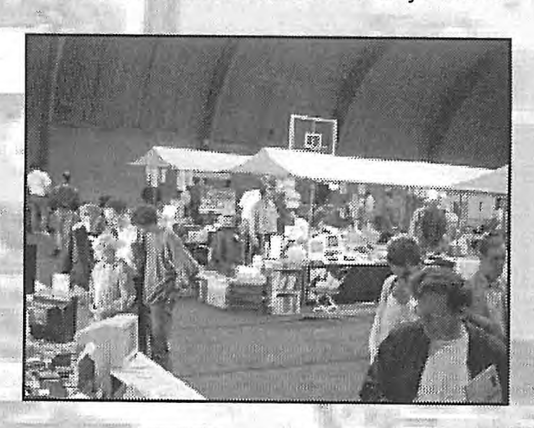
Lanzaron su CD-ROM «MSX Experience» con montones de juegos, utilidades y gráficos. Mochos de los juegos podían ser ejecutados directamente desde el CD-ROM.

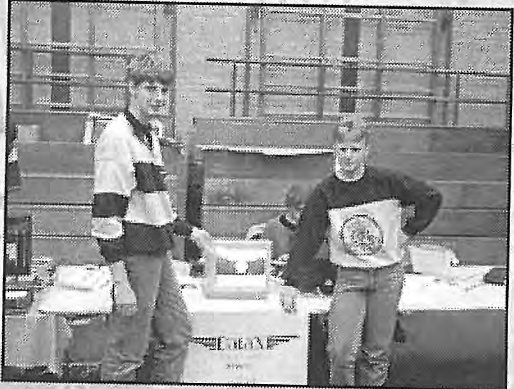
PARAGON:

Tras ek Bomberman ahora lanzaron una nueva versión: Bomberman 2. Mucha más diversión...

SUNRISE:

Lanzaron el nuevo juego de su suscripción Sonyc (Analogy) y mostraron el digitalizador para V9990, el Video9000. Oracle, un buen editor musical para MSX-Music/MSX-Audio y PSG ver-







sión 1.10 estaba terminado. ¡Nos contaron que contará con una actualización para OPL4 próximamente!



SURREC:

Un nuevo grupo, también miembros de MSX-NBNO lanzaron su segundo grupo, un disco musical para MoonSound con una pequeña demo: Musix Dizk 2. También vendieron su primer disco musical Musix Dizk 1 (sólo para MSX-Audio).

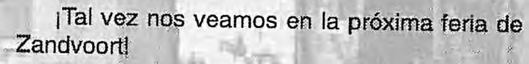
TOTALLYCHAOS:

Otro magazine en disco: Totally Chaos Interactive (más corto: TCI 5). Un magazine en disco interactivo con algunas características interesantes.

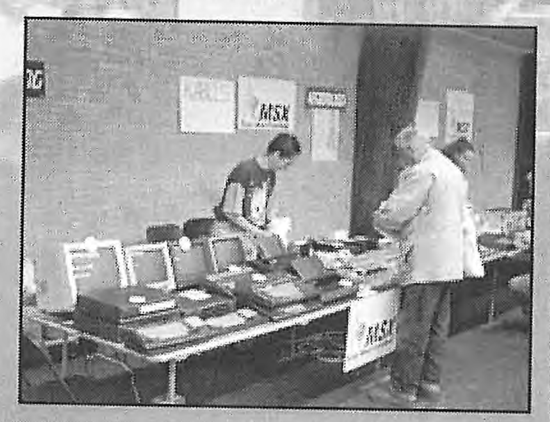
Había muchísimas cosas más que ver y comprar, pero estábamos tan ocupados hablando con otra gente que no tuvimos tiempo de verlo todo. Hablaremos largo y tendido acerca de las novedades de software en nuestra revista...

A las 16:30 metimos todo lo que nos quedaba en el coche y volvimos a casa. No hubo tantos visitantes como el año pasado pero pasamos un buen rato.

¡Tal vez nos veamos en la próxima feria de Zandvoort!



Mari van den Broek, XSW-Magazine







No sé qué historia rara se ha montado aquí el Ramoni, conectando el turbo grande del SaveR a través del PC a un monitor en blankinegre que además parpadea un punyiao... ¡y menos mal que mi fantabuloso mecachis puede arrancar en 50 Hz pulsando la H!

Bueno, al grano, o algo. Aquí tenemos uno de esos jueguecillos concebidos para pasarte aaanyos enviaciao con él, sin grandes complicaciones argumentísticas pero sí con una mecánica sencilla y el duende necesario. Y casi lo consigue... pero vayamos por clusters (creo questa parida ya la he soltado antes pero me la cuesca un peo (la ocurrencia es del Yombo)).

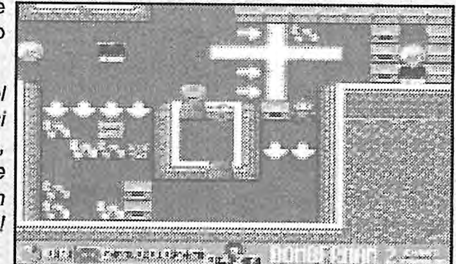
El juego en cuestión es de Paragon, y funciona en mecleses 2 en adelante. La música es FM+MM, y el munsaun ni olerlo. Ni os imagineis instalarlo en jardisduro, porque pampezar es una imposibilidad física debido a que no usa ficheros; además en DOS 2 no va ni en diagonal.

Dejemos aparte estas menudencias, y vayamos al juoco. Eres un payito situado en una especie de laberinto, y has de llegar a la salida antes de que el tiempo sea más cero que 34 menos sí mismo. Puedes poner bombas para abrirte paso y de ídem cargarte a unos bichejos que por ahí pululan, teniendo cuidado de no excepcionarte a tí mismo. También hay oros y extras por el camino, así como trampillas que te teletransportan, te emborrachan y cosas así.

Está bien, los gráficos y músicas cumplen, es divertido y envivia bastante, pero... pero... el tiempo disponible para llegar a la salida viene un poco justo. No, mejor MUY justo. ¡¿Alguien se ha pasado la cuarta fase?! Lástima que por una gelipollez así se eche a perder un juoco tan goudo. O a lo mejor es que yo soy mu malo jugando, pero me pienso de que no soy el único que opina que un poquillo más de tiempo no vendría mal.

El juoco tiene varias opciones: dos playeros (cuando uno llega a la salida se pasa a la siguiente fase), battle mode (gana el primero que mate al otro), y editor de fases (esto tendría questar bien, pero... esta opción es pa jugar a las fases editadas... ¡¿Cómo conyio se editan?! Me loxpliquen). Me pienso que, dado el el poblema del tiempo, lo mejor del juoco es el battle mode ese.

Y ahora, lo siento pero no podía acabar sin decir que el SaveR es un CABRON por tener una práctica japonesa. Y si alguien me llama envidioso le diré que sí, que tiene razón, pero que lo envidioso no quita lo cabrón. PEEERO yo me emaileo con otra japopaya que, oh maravilla, me ha enviado un turbo grande, y atensao, ¡¡que se viene a mi casa este verano!! Pos eso, que me salen unos cuantos granos por cada cara.



Periscopeando el IDE

Esto ... cada día me parezco más al HNéstor. Me estoy quedando calvo, como él, meto la pata en artículos pasados, como él y me triboya el periscop, como a él. De esto me hago cargo unas lineas más pabajo.

Bueno en el presente artículo, seguiremos hablando del Interface IDE de Leonardo Gilvak. Ej que da mucho que hablar. Por ejemplo hoy hablaremos de uno de los mayores problemas que trae el FDISKIDE.

Como ya expliqué en el anterior artículo, es imposible inicializar las particiones por separado. Es decir que si te quieres fundir una partición por lo que sea, o la anulas (quedándote sin ella) o inicializas todas las particiones.

¿Qué problemas trae esto? Pues bastantes.

Imaginaos que encendeis vuestro querido MSX y cuando arranca y se dispone a cargar el MSXDOS2.SYS, para iniciar el sistema operante, se os queda colgado. Pueden ser varias razones :

- *Se te ha olvidado encender el HDuro o equivalente.*
- *Se ha ido la luz.*
- *Le habeis dejado el ordenador al Antonio.*
- *Habeis cargado anteriormente una canción del SaveR.*
- *SE HA JODIDO LA PARTICION DE ARRANQUE.*

De todas imaginemos que es la última. Por cualquier motivo la partición de arranque (aquella donde tenemos el MSXDOS2.SYS Y COMMAND2.COM) es erronea, ya sea por un sector defectuoso, fragmentación de archivos, poner el disco en Windows 95, ... lo que sea.

* Soluciones :

1. Arrancar ignorando el IDE (Graph o Graph+Ins) ejecutar el FDISKIDE y anular esa particion.

2. Si tenemos una controladora de disquettera externa, ponerla en un slot anterior al IDE y arrancar con disquette, con lo cual podríamos arreglar la partición que quedaría como C: (un poquito PC) pasándole las utilidades para hacerse cargo (chkdsk, improve, ...) o incluso borrar todo y volver a llenarlo.

3. DEL NESTOR: Cuando detecte el disco duro, cortarle la alimentación y cuando pase al BASIC encender de nuevo.

* Problemas :

1. Nos quedamos sin una partición y no esta el mundo para esas como para ir perdiendo particiones.

2.No todo el mundo tiene una controladora externa (Nestor si, una mia)

3.No todo el mundo está dispuesto a cargarse su dispositivo.



* Consecuencias :

1. Mosqueo ..., quiero que me devuelvan el dinero

2. -Hay si la hubiera comprado en su día ...-, quiero que me devuelvan el dinero.

3. Ni de coña, que se meta el interface este por la triboya. Vaya un periscop!

¿Y entonces kacemos?

Pues seguir leyendo y dejar el martillo para romper el Interface IDE otra vez en su sitio.

TEORIA PREVIA

Pues bueno vistos todos estos problemas, ¿por qué no hacer un programa que deje ejecutarse al programa del IDE y evite la carga del DOS? Pues eso mesmo.

Antes de explicar el programa un poco de teoría. Esto no se si es del todo «asín» pero si mesquivoco que me corrija el NestorDisk que se hace un poco más de cargo:

Bueno pues cuando encendemos nuestro bicho, el PC (registro no el simulacro de ordenador...)

```
; Boot Basic
; Programa que evita cargar el MSXDOS.SYS
; al arrancar.
; Monta unidades IDE y salta al Basic
; (C) 1997 Ramones of CyberTouch

; INICIALIZACIÓN
   ORG        100

;Carga programa en una pagina de memoria.
InitPrg:
   ld         hl,InitT         ;Direccion Origen
   ld         de,04000h        ;Direccion Destino
   ld         bc,End-ID        ;Bytes a Transferir
   ldir

;Provoca Reset de espanto
   ld         iy,(0FCC1h)      ;Direccion bios-rom
   ld         ix,0             ;Rutina a ejecutar
   jp         01Ch             ;Llama a CALSLT

;CARTUCHO RAM
InitT:        ;etiqueta solo para la transferencia
   org        04000h           ;direcciona el prg.
                               ;en 4000h
ID:
   defb       «AB»  ;identifica cartucho
Init:
   defw       Prog  ;Init. direccion de ejecucion
   defs       2     ;No nos interesan por hoy
   defs       10

; Programa principal
; Hemos de cargar nuestro programa en una zona
; de memoria activa al ejecutarse.

;Transferimos el programa
Prog:
   ld         hl,Start         ;Direccion Origen
   ld         de,0C800h        ;Direccion Destino
   ld         bc,EndStart-Start   ;nº Bytes
   ldir

; Auto Start
; Con esto cargamos la DISK ROM
; De lo contrario no podriamos acceder a ella.
   ld         hl,Jmp           ;idem origen
   ld         de,0FEDAh        ;destino en auto
   ld         bc,3             ;3 bytes (jp XXXX)
   ldir
   ret                         ;Fin del prg. rom

; Subrutinas
; Programa que realiza el salto a BASIC

Start:
   ld         a,0C9h           ;Deshabilitamos.
                               ;Muy mportante.
   ld         (0FEDAh),a       ;Si no, ejecutaría
                               ;continuamente.
   ld         a,(0FCC1h)       ;Conectamos Bios
   ld         h,0              ;para porsi.
   call       24h
   ld         a,(0F348h)       ;Slot Disk Rom
                               ;(FxxxSSPP)
   ld         h,040h           ;Pag. a conectar
                               ;(la 1)
   call       024h             ;ENASLT
   jp         04022h           ;Call BASIC
EndStart:
   nop

; Salto para Auto Start
Jmp:
   jp         0C800h
End:
   nop
FinPrg:       end
```

se encontrará (amos digo io) a 0 por lo tanto se ejecuta la rutina ubicada en la dirección 0000 del Slot conectado inicialmente al Z80 o derivados. Esta rutina se hace cargo con la memoria y con noseque cuantas cosas más. Endispués se pone a mirar como una loca todos los Slots y SubSlots de la máquina ejecutando cualquier programoide que aparezca delante de ella. Entre ellos la Disk Rom, luego explicaré por que digo esto. Una vez termina, creo que carga en C000 el primer sector de la unidad conectada (si la hubiera) ejecutando el programa contenido a partir de C01Eh. Si es un disco de sistema (que lleva MSXDOSx.SYS o COMMANDx.SYS) cargará el DOS que le corresponda. Si no hay unidad o no se encuentran estos ficheros, el sistema pasa por fin al BASIC. Uf, que parrafada!

Bueno pues si cargamos en memoria un programa y teniendo en cuenta que la memoria se encuentra en algún Slot después que el IDE (normalmente en casi todos los MSX en el 3-x, excepto que tengan ampliación de memoria externa) cuando llegue a nuestro programa ya habrá reconocido las unidades, y entonces le decimos que salte al BASIC y YASTATOA!!!!

PUES NO!!!! Nosotros no podemos ir por ahí poniendo programas a lo loco. Primero hemos de saber (que a estas alturas poca gente quedará que no lo sepa) que los únicos programas que ejecuta el MSX al arrancar son aquellos que llevan en su cabecera los bytes 41h 42h (AB), aunque creo que también los 42h 43h pero... BUENO NO NOS INTERESA. A lo que íbamos el formato a utilizar es el que utilizan los cartuchos es decir :

```
ID:    +0 ;Identificador 41h 42h.
INI:   +2 ;Dirección de ejecución del cartucho.
          ;Entre 4010h y BFFFh.
STA:   +4 ;Statement. Para que se hagan
          ;cargo los CALL del BASIC.
DEV:   +6 ;Device. Para periféricos Externos.
TEXT:  +8 ;Text, que no se pa que es ...
+Ah ... +10h: RESERVADO (deben ser 0)
```

<u>Nota de Konami Man</u>: TEXT indica la direccion de inicio del programa BASIC almacenado en ROM, si lo hay. En caso contrario valdrá cero. ¡Calvo pero me hago cargo!

PROGRAMA

O sea que en nuestro programa hemos de incluir esta pequeña cabecera, o de lo contrario se hará caso omiso de él.

Más teoría, para saltar al BASIC resulta que en la Disk-Rom hay una rutina situada en la dirección 4022h que hace lo propio. Esto si que no se si es estándar o vete tu a saber que oxtias, pero va. El Slot donde se encuentra la Disk-Rom esta en la variable contenida en F348h.

Pues güeno, con esto ya podríamos hacer un programa que se ejecutase al arrancar (previo reset se supone) y saltase al BASIC. Si alguien se ha puesto a hacerlo y lo ha conseguido se habrá llevado un chasco, ya que al arrancar (y si lo ha hecho benne) le cargará el IDE pero no podrá acceder a ninguna unidad, o le dará error o se periscopeará hacia su triboya. Y esto suponiendo que no tenga ampliaciones de memoria conectadas antes que el interface ya que si es así ni cargará el IDE.

Falen tío y, ¿ahora como me hago cargo? Trankis, keske teneis molta presa.

Hemos de dejar que el sistema cargue la Disk-Rom, para poder, primero que todo acceder a la rutina 4022h. Luego para poder tener Disk Basic y utilizarlos comandos necesarios de disco, etc ... ¿Y komo se come esto? Resulta que hay un gancho en las variables de sistema llamado HSTKE (FEDAh) que se hace cargo de lo siguienete. Una vez examinado todos los Slots y subSlots al arrancar el MSX y ejecutados los programas que en ellos hubiera o hubiese la rom llama a esta dirección y ejecuta lo que en él se encuentra. El problemo ej que tiene una longitud de 5 bytes (como una interrupción cualesquiera) y poca cosa podemos hacer entonces. Bueno pero ¿que pasa si ponemos un salto a una dirección donde previamente hayamos dejado caer nuestro programa? Pos nada que para eso vale. Seguir leyendo ...

ALASKA Y EL PROGRAMOIDE

Pos esta vez si que he preparado un programilla para el problemo. El genial *(nota de Konami Man: ¡JUA*

JUA!) BOOTBAS. La verdad es que no semocurría nombre mejor. El programa básicamente lo que hace es dejar que el IDE reconozca las unidades y evitar que cargue el MSXDOS2.SYS, saltando al BASIC. Antes de explicar el programa remarcar que solo funciona si se tiene instalada la rom que contiene el NEWIDE.PMA. Con la otra nose hace cargo no se porqué. De todas formas supongo que la mayoría de gente ya la tendrá instalada.

Bueno el programa empieza en 100h ya que lo ejecutaremos desde el sistema operativo (.COM). Las primeras lineas se encargan de traspasar el programa a la dirección 4000h para que sea como un cartucho.

Lo siguiente es ejecutar la rutina 0 de la Bios, vamos un RESET, pero dejando lo que haya en memoria. Acto seguido empieza el programa de verdad.

Lo primero la cabecera tal como he explicado. Solo nos hace falta los identificadores y la dirección de ejecución del programa. En si lo único que hace el cartucho Ram es transferir el programa que realiza el salto al BASIC a la dirección C800h y poner un gancho en HSTKE, a esa mesma addresao.

Una vez cargado el programa en C800h se devuelve el control al sistema operativo. Una vez examanados todos los slots y subslots, ya reconocida la DiskRom y cualquier cosa que haya pinchada, saltará a HSTKE donde encontrará el salto a C800h, que es donde está el programa.

En C800h lo primero que hacemos es deshabilitar el gancho, ya que de lo contrario estaria ejecutándose continuamente. Le ponemos un C9h (RET) y solucionado. Seguidamente conectamos en la página 0 la Bios Rom (por si acaso), en la página 1 la DiskRom y llamamos a la rutina 4022h que carga el BASIC.

```
    org     0100h
Init:
    ld      a,080h

;Empezamos por Slot 0 Sub 0
LoopFind:
    push    af
    ld      h,040h
    call    24h
    call    Find
    jp      z,Found
    pop     af
    inc     a
    cp      90h
    jp      c,LoopFind
Error:
    call    Exit
    scf
    ret
Found:
    call    Exit
    pop     af
    and     a
    ret
Exit:
    ld      a,(0F342h)
    ld      h,040h
    jp      24h

;Find string "ID#"
Find:
    ld      hl,07F80h
    ld      a,(hl)
    cp      "I"
    ret     nz
    inc     hl
    ld      a,(hl)
    cp      "D"
    ret     nz
    inc     hl
    ld      a,(hl)
    cp      "#"
    ret
```

COMO SE COME

Bueno para por si alguien tiene problemas paso a explicarle como se come esto. Resulta que para que funcione, hemos de realizar los siguientes pasos. Una vez compilado el programa grabalo en un disquette con arranque en Dos 1.x (MSXDOS.SYS Y COMMAND.COM). Para que funcione bién deberemos arrancar pulsando <GRAPH> + <INS> para anular el interface y cargar el Dos 1. Una vez cargado el Dos ejecuta el .COM. Deja arrancar el ordenador y veras que cuando llegues al BASIC y hagas un files tendrás la primera partición del disco y no se ha cargado el Dos 2, bueno si que hay Dos 2 pero no el interprete de comandos.

La verdad ej que no he descubierto la razón por la cual se debe hacer asi, ya que si lo ejecutamos en Dos 2 directamente nos dará una serie de errores que varían segun lo que hayamos comido. Si lo haceis como os he dicho no da problemas.

Yo lo he probado con un Turbo R y con un MSX-2, incluso con ampliación de memoria, y funciona perfectamente. Se puede decir que es bastante estándar.

METIDA DE PATA APIS

Pues si, yo también me equivoco de hecho existo ... En el anterior número comente que para que funcionase un disco Zip hemos de tenerlo insertado antes de arrancar. Pues no es del todo cierto. Si tenemos la Zip de esclava con un HD de maestro y, aunque en el arranque tengamos puestas las 6 particiones (A: a F:) del Disco Hard, y aunque arranquemos sin Zipquette insertado, al hacer un PARID1 X=nx (donde X: es cualquier partición de la A: a F: y nx es cualquier número de 0 a 2 de las particiones del Zipquette) nos la pondrá tan ricamente y sin haber reconocido las particiones al arrancar.

Mas fallos. También dije que las utilidades CDPCDx.COM de Henrik Padial no funcionaban. Pues bién no es que no funcionen ej que son para GFX9000 y el menda como no tiene pues ...

Y lo último y lo peor. Las particiones de discos Zip IDE NO SON COMPATIBLES CON EL MEGASCSI!!!!!!!!.

La razón es bastante sencilla. El MEGASCSI toma como sector 0 lógico el sector 0 físico y la tabla de particiones está en un fichero MEGASCSI.TBL. En el IDE no e «asin» y la tabla de particiones se empieza en el sector 0 físico, por lo tanto el sector 0 lógico no coincide con el físico y aqui empieza el follón. Por una parte el MegaSCSI no es capaz (directamente) de leer las particiones y el IDE toma la partición 1 (que es la segunda) como una sola. Al menos de 5 particiones SCSI el IDE lee una por «equivocación». Pero ... PARA QUE ESTAN LOS MAESTROS? Resulta que Manuel Pazos a desarrollado un software (CPI.COM) para poder leer las tres particiones del IDE por los afortunados poseedores del MegaSCSI. Y funciona por que el menda lo ha visto con sus ojos. Es de dominio público y si se lo pedis no tendrá inconveniente en grabarlo (n. del R: tambien podeis encontrarlo en este fanzine). Esto... y a ver si para el próximo número consigo hacer la viceversa ...

CROQUETAS IDENOVA

Como habeis sido buenos y habeis aguantado el rollazo de artículo hasta el momento, aquí teneis vuestro premio.

Un maravilloso programa que os permite detectar el IDE allá donde esté por mucho que se esconda. El truco está en buscar la cadena ID# en la dirección 7F80h.

Más cosas. Justo despues de esta cadena (07F82h) empieza la Bios del IDE. En total son 17 saltos. He desensamblado así por encima el par.com y he visto que los datos se le pasan en HL, DE, A y con el Carry. Lo que no tengo claro es para que sirve cada uno de los 17 saltos. Lo que si que se es que los comandos se le mandan al IDE escribiendo en zonas de memoria del cartucho que estan direccionadas como puertos. Asi por ejemplo para cambiar la paginación de la propia Rom del interface se utiliza la dirección 04104h que es una dirección mapeada como puerto de I/O. Lo que tampoco se es para que sirve cada uno de los datos aquí depositados.

Todavía me quedan algunas pruebas. Tal como he dicho antes el programa BootBas solo funciona con la Bios contenida en NewIde.Pma. Pues bueno esto si que es gracioso. Con esta Bios en Turbo R y en MSX-2 no termina de funcionar bién una ampliación de memoria. Con la Bios IDEDOS2.DAT (que es para Turbo R) la ampliación funciona perfectamente. Con el Turbo R y un expansor de Slots el IDE no funciona conectado a él bien. Se «flipa» al cambiar de micro, y con modo Z80 no va ni «patrás». La ampliación de memoria es como un provocador de resets continuos. Lo mejor es que en MSX-2 el IDE funciona perfectamente en el expansor, pero claro como debe llevar la otra Bios la ampliación no va. Tal como explicaba Daniel Gallimberti en la Hgrande, el IDE provoca unos resets increibles si la memoria principal (o sea el Mapper Primario) no se encuentra en el Slot 3-x, o a lo mejor simplemente en un Slot detrás de él.

Esto último no lo he probado pero seguramente sea eso. ¿Por qúe? Pues la verdad es que no me he puesto a mirarlo, ya que creo que a estas alturas es una tontería. Lo mejor sería realizar una nueva Bios y esto está en manos de Henrik ya que él es el UNICO que sabe como va su Interface. Esperemos que la saque pronto por que los problemas que da son muchísimos. Los menos afectados (según veo yo) son los poseedores de un MSX-2, ya que aunque tengan ampliación y expansor les irá correctamente (suponiendo que lo de la ampliación de memoria sea tal como he dicho). ¿Que por que no falla en Turbo-R la ampliación? Pues aparte de ser otra Bios, específica, también puedo afirmar que el Turbo-R NUNCA coge una ampliación externa como primaria (creo que algún modelo de 2+ también lo hace así, no Ramoni?) y de ahí que no falle.

END OF DATA

Bueno, creo que ya está bién por hoy. Pa la próxima a ver si solucionamos lo del problema de las particiones con el Mega-SCSI. Por certido. Henrik acaba de desarrollar el MSXCDEX para su interface SCSI. A ver cuando se acuerda de los pobres ...

Buenas noches. Mierda todo. Periscop!!!

NOTA DEL ARMANDO ANTES DE QUE SE ENFADE Néstor: Hemos quedao que el cuadro del chino es pa mi. Fale?

NOTA2: El NestorBasic no va con el IDE. Que no!!!! Ques secta!!! Uy, que es esa cosa con gafas que viene por allí? Nestor que te pierdes!!!!!!



Juegos dace Antaño

¡¡Al abordaje!! ¡Muera todo! Vienbenidos a una nueva entrega desta sección chapucera. Después de lo del pasado número vuelvo de nuevo sin romperme el húmero. Eche sal al huevo frito e insecticida al mosquito. ¡¡Basta!! ¿¡Qué tonterías son estas!? Cierto que lantrega del Herzog fue aclamada en todo el mundillo internacional del MSX, pero esto ya no tendría que sorprenderme, al fin y al cabo es lo lógico en alguien con mi impresionante talento natural, capaz de hacer revivir en toda una panda de vulgares usuarios como vosotros el hechizo de añejas glorias del MSX, con las cuales hemos pasado inolvidables ratos que perdurarán para siempre en nuestra memoria. No sé, creo que ya me he hecho el importante durante demasiado tiempo y en demasiados artículos, tal vez me convendría cambiar de registro... sí, creo que después de tomarme un LD A,HL me haré un EXX del cagarse.

Pues nada, como podeis ver nesta ocasión la cosa va de piratas, pero no de los de ahora de disketekete y modem, si no de los de antes de capa y espada. Igual que antes puede que a alguien este juego no le suene ("a mí por ejemplo") en cuyo caso no pasa de ser un pobre ignorante ("eso lo serás tú"). ¡Basta 2! ¡Al grano! Como iba diciendo puede que este ejemplar de la época dorada no sea tan famoso/conocido como lo fueron otros, pero eso no le hace perder ni pizca de calidad, que la tiene. El juego es del año 88, de la Capcom, de la cual no me suenan ahora mismo muchos juegos (pa MSX, las máquinas de salón es otra cosa), creo que el 1942...

Nada mejor pampezar que decir que posiblemente este sea el juego de aventuras para MSX más de aventuras que ninguno, en el sentido de que aventuras signifique el tener que hacer cosas significativas (no curiosas) teniendo especial importancia no lacción, si no... las aventuras. Veamos. Imagínate que eres un pirata (un pirata bueno) que va tan tranquilo por un mundo que sencuentra mapeado en la RAM dalgún MSX2, buscando lo que vuestra imaginación tenga más a mano por que no me conozco el argumento (ejem...), y para eso vas a un barco pirata de piratas malos (pero que son buena gente, destos que les pegas un par de mamporros y seguís tan amigos hasta el próximoncuentro) les atizas un poco y te dan (les quitas) la llave duna isla donde hay más mundo pa investigar; te vas a la isla, repartes un poco de leña, hablas con un hombre que debe de ser un catedrático dalgo, y vuelves a los piratas malos a reiniciar todo el proceso. Visto así la cosa más parece que va darcade que dalgo más, pero la verdad es kaparte de repartir leña también tenemos un mapeado para cada isla bastante considerable (de los más grandes que recuerde nun MegaRom), tenemos conversaciones con seres mayores que nos dicen cosas importantes (hábilmente sustituidas en los MSX2 daquí por caracteres gráficos), y algunas cosas que coger/usar, no tantas como en el Metal Gear por ejemplo, pero sí las suficientes. Por todo esto y por estar MUY bien cuidado en todos los detalles no creo que se pueda decir que es un juego normalillo, si no qués un juego de los de antes! ¡De aquellos que te copiabas con ganas! (ush! estooo... ¡quel questé libre de I/O ERROR que tire la primera tanda de HALTs contra mi símil de Z80!).

Como ya os he dicho antes no conozco exactamente el argumento del juego, pero está más o menos claro que nun juego destos siempre se hace lo mismo: tirar palante.

Así después de movernos por el mundo con nuestro barco y llegar hasta los piratas malos (guiados por una flecha), nos metemos en su barco, les arreamos una tunda y nos cogemos la llave de una isla. Nesta isla tenemos que llegar hasta el monstruo de ésta, matarlo, coger las cosas que nos parezcan importantes (si las hay), y volver al mar a buscar otra vez a los piratas y vuelta a empezar. Contamos con una vida que se nos va gastando "por puntos", tal como pone el marcador, y evidentemente conseguimos puntos cuando matamos a un malo o nos comemos algo questé bueno y no haya caducado; como en los RPGs vamos. Tanto en el barco pirata como en las islas tenemos el mismo tipo de arma: cogemos lo que tengamos más a mano (a veces piedras, otras barriles) y lo lanzamos, en cada pantalla hay suficientes objetos contundentes como para no quedarse sin; a los monstruos (incluyo también al jefe de los piratas) te los cargas igual. Bien, supongamos ahora que después de cargarnos a los piratas entramos en la isla de la que hemos conseguido la llave, pa empezar tenemos un mapeado graaande, con muchos caminos distintos pero fácilmente reconocibles y enrecordables, con muchos enemigos que no son excesivamente difíciles ni de matar ni pa matarte, con un monstruo-jefe de la isla tampoco muy duro pero que sí necesita cierto tiempo, y lo que tiene más encanto: un punyao de baúles con cosas dentro que pueden serte útiles o no, algunas sorpresas en forma de camino que no lleva a ninguna parte, y algún que otro objeto que te conviene a largo plazo... todo esto por supuesto sin sospecharlo. Es por eso que he dicho al principio queste era un juego de aventuras de los buenos, es un juego donde las dificultades más grandes que tencuentras te las pones tú mismo en forma de "¿kabrá por allí?", "¿he abierto antes ese baúl questá en la otra parte de la pantalla y pal que tengo que dar un rodeo de 512 bytes nel mapa?" y cosas por el estilo. Tampoco pienses que los enemigos no pintan nada: cierto que no son mortales de necesidad, pero no dejan de incordiarte ni de quitarte vida a poco que te descuides, aparte que (como en todo buen juego) van haciéndose más duros con el paso del juego, como piedras que se hunden en el agua, escorpiones que te persiguen.... En este aspecto (el de los enemigos) y para haceros una idea de lo que os hablo es parecido al Usas, sólo que en el Usas al entrar por una puerta ya sabes lo que tienes que hacer: abrir la compuerta de la sala del monstruo, coger la llave, matar al mosntruo, y a otra puerta. Aquí es parecido con la ventaja de que la cosa está más abierta, nel sentido de que quien sabe si te has dejado algo por descubrir (la mayoría de las veces no te lo habrás dejado).¿Y quién sabe si no tendrás que volver a una isla por la que ya has pasado?. Acabáramos daquí: a priori el argumento del juego se presenta atractivo, habrá que ver que tal está acompañado.

Y cuando digo que que tal está acompañado me refiero a sí habrá suficientes islas, si los gráficos estarán bien, si habrá un poco de variedad y no será todo el tiempo lo mismo... Puedes estar tranquilo, tienes al menos siete islas que yo sepa pa investigar, y digo "que yo sepa" por que aunque he avanzado un punyao (te hablo de hace aaanyos) me falta noséqué, y como este es desos juegos que cuando te vicias te chupa tiempo voy a tener que esperar a épocas más propicias. Pero bueno, íbamos por lo de las siete islas, pues aparte destas tienes un mapeado donde sencuentran éstas, que si bien no es muy complicado si puede ser un poco lioso, por que todas las islas vienen representadas de la misma forma, por eso mismo incluyo el mapa como una ayuda mínima, para que si alguien sacuerda de tener el juego y quiere enviciarse, al principio no le de un ataque de nervios (tampoco es para tanto, ya he dicho qués una ayuda mínima). Aparte de esto cada isla tiene sus propios gráficos (nada parecidos), sus propios enemigos, su propia música, su propia estructura (de monstruo, hombre que habla, cosas útiles...), de forma que cuando entras en una isla nueva prácticamente es como si empezases a jugar de nuevo; además contribuye a esto el hecho de que desde el barco sólo se ve la forma de la isla, evidentemente nada de lo que hay dentro, de modo que cuando apareces en la primera pantalla de cada isla tienes un cosquilleo en el estómago destos de "a ver khabrá aquí".

En cuanto a los gráficos ya he dicho que cambian en cada isla, y no sólo un poco, si no que cambian de verdad: colores, objetos, etc... Así podemos ir de una isla del Pacífico o algo así (con vegetación selvática y tribus), a una totalmente helada (con igloos), o volcánica, o una especie de isla- refugio de bucaneros (con cañones y barcos amarrados)... Tampoco os imagineis ahora uno desos juegos tan ñoños para pecé comol Monkey Island o similar, con sus gráficos "de verdad", que "son reales", o cosas por el estilo, ¡qué va!:

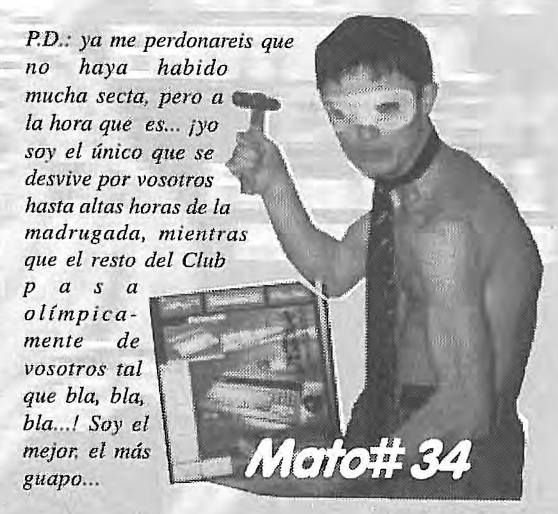
este sun juego de los buenos de MSX, donde lo importante es jugar y tener una buena ambientación, y al decir buena no quiero decir real. Así los barcos que se ven son del tamaño de nuestro sprite, en la vegetación selvática no se ven los pólenes de las hojas ni na; al fin y al cabo ¿qué importa? Que yo sepa a nadie le molesta quén lAleste o similares "tengamos tres vidas" ¿no? Pues eso. Los gráficos molan un puñao, y tienen un nivel de detalles, más que aceptable, muy bueno, con un uso del colorido que ya les gustaría a muchos. Lo mismo vale para los personajes: barcos (en el mapeado), piratas, gorilas, serpientes, osos, indígenas, el prota, los monstruos... todos muy trabajados y muy bien conseguidos, sin haber nada de sprites monocromos ni xapuzas de esas (menos en una isla en un tipo de enemigos, pero... ¿¡qué pasa!?).

Tal vez el punto menos bueno del aspecto visual (que no el peor) sea el movimiento, no el del personaje, si no el de pasar duna pantalla a otra cuando estamos nuna isla. La estructura es como en el Metal Gear o en el Usas por ejemplo, sólo que en éstos cuando pasas duna pantalla a otra lo que pasa es que se "apaga" la pantalla vieja y se "enciende" la pantalla nueva, mientras que en el Higemaru cuando llegas al extremo duna pantalla apareces en el extremo contrario de la pantalla nueva vía un scroll un poco bestia. Tampoco es que haya nada que esté mal, ya que no hay parpadeos ni es un cambio lento, sólo que (más que nada al pasar en horizontal) se ve un scroll que no es suave, nada más. Por el contrario, cuando nos encontremos nel mapa de las islas disfrutaremos de un suave y rápido scroll omnidireccional, con la misma técnica que el horizontal del Space Manbow, o el del Pennant Race 2, sólo que mucho más suave, mejor dicho, no es que sea más suave, es que es suave por definición (de hecho fue destos juegos de donde se me ocurrió lo de hacer scroles empleando SCREEN 4 y el SET ADJUST, técnica en la que fui pionero en el Club (¡medalla!)). También mencionar el pequeño movimiento de pantalla en vertical cuando estás en la isla o en el barco pirata, que le da alguna cosa, no sé...

En cuanto al sonido poca cosa que decir: buenos efectos sonoros, la música cambia duna pantalla a otra, y, aunque no es FM, es de lo mejor que he oído en PSG, aparte de ser músicas enviciantes y de no hacerse nada pesadas y de acompañar magníficamente (URO!!) a toda la acción. Otro 10.

Antes de acabar un pequeño comentario para decir que disponemos de opciones de CONTINUE y PASSWORD, ésta última no con palabras clave, si no con combinaciones alfanuméricas de 16 caracteres por otra parte nada engorrosas de teclear.

¿Qué más hay que decir? Yo por mi parte ya he acabado (ya es la una de la madrugada ¡campotraviesa a todos tiempos!). Sólo espero haber dejado claro que este es un juego de los mejor realizados para MSX en cuanto a argumento, ambientación, detalles, opciones (CONTINUE...), etc... Como siempre puede haber alguien a quien no le haya gustado, o nunca le haya dicho gran cosa (a Ramoni, tampoco le gustan los Nemesis), pero seguro que más de uno sí se ha enviciao anyos ha con esta maravilla (SaveR) y no se ha llegao al final o sí; en cualquier caso busca en todos los cajones llenos de disketeketes el disco donde lo tengas y empieza una partida, ya verás como poco a poco irás cayendo... (por cierto, ya he dicho que me llego por la séptima isla o así (J. Knife), y evidentemente tengo los passwords, pero no voy a haceros la marranada de ponerlos). Ya veremos que se me ocurre pal proximo número. ¡Hasta incluso!



P.D.: ya me perdonareis que no haya habido mucha secta, pero a la hora que es... ¡yo soy el único que se desvive por vosotros hasta altas horas de la madrugada, mientras que el resto del Club pasa olímpicamente de vosotros tal que bla, bla, bla...! Soy el mejor, el más guapo...

encuentro de usuarios

III Cartagena

QUÉ PASÓ EN CARTAGENA

El pasado 27 de septiembre, sábado se celebró el **III Encuentro de Usuarios en Cartagena**. Su mera convocatoria y ejecución ya fueron un éxito en si. Porque? Rebobinemos. El *Club MSX Spirit* se vió inmerso en problemas de estudios, malos rollos y demás histerias, perdón, historias... que sólo podian desembocar en un fraccionamiento del club o en su desaparición. En el II Encuentro ya estaba de facto decidido que Spirit desapareceria, y el futuro de las reuniones... pues... decir que estaba negro era poco. Un buen día, los miembros más afines de Spirit, *Ricardo Suarez*, *Eustasio Viviente* y *Raúl*, se reunen y deciden tirar para adelante con las reuniones, con lo que éstas, de momento, se salvan. Cojonudo, ¿no? :)



Capítulo. I:

Si solo son 700 y pico kms para ir...

Demostrado: Dos Turbo Rs, dos pantallas, la tira de Picademos, veinte EuroLinks, cinco ACCNETs, diez Dark Voyages, dos moonsounds, seis huevos duros, dos miniequipos para oir los Moonsounds, un mouse, un joystick, dos modems, un GPX9000, dos discos duros, un IDE, un MegaSCSI, un expansor de slots, un mando a distancia, un mogollón de croquetas y croquetones variadísimos, equipaje de tres para dos dias y tres... personas dispuestas a mamarse 700 kms **CABEN** (y lo que no cuento) en un *Peugeot 306 Sedan*. (¿Que si las luces del coche iban altas? ¿Y como te has enterado?). Sólo nos faltó el notario para poder demostrarlo.

- ¿Que no pudo ir a la reunión?

- *¡Calla SaveR! Y QUÉ HIZO EL CLUB MESXES?*

-¡Qué, Néstor! ¿No te animas? Entre cuatro sale mas barato...

-Errr... Es que diez mil pelas es mucho...

- Néstor, eso solo son los peajes y la gasofa. Añade 5.000 más para comer...

- Uroooooo!



Presentó algunas cosas como la casette del *Anime Perfect Selection*, formada básicamente de *Vocal Collections* (blergh...) de Animes como **Ranma 1/2, Ah Mi Diosa!** y **Maison Ikkoku** entre otros. También se vendían los *Warau disks 1* y *2* hechos por **Jose Angel Morente**, que estaban forraos de midis y más japonadas. Finalmente, el disco de ***Javier Soto Doval*** que entre otras cosas tenía todos los artículos suyos del MSX Spirit en txt.

Esta, la cesión de veinte **SD Mesxes#10** y un video de Japón con un Saver más despistao que un pulpo en un garaje (Pero a ver SaveR... ¿Que no había nada mejor para grabar que un/a japopayo/a dibujando chorradas? Y sobre lo del final... ¿Luego que pondreis? ¿La picha del Nestor?) fué el heroico papel jugado por el **Club Mesxes** para este encuentro, aunque hicieron más por este encuentro que otrosssssss.

Capítulo II:

Andestá la fiesta?

A ver... Quién en su sano juicio iria después de tragar 700 kms a un festorro? Pues nosotros! Vayamos por partes, quien vaya a las Rus de *Qart Hadasth* y se pierda las fiestas, más le valdrá tener una buena excusa so pena de incineración de su Turbo R. Que porqué? Pues ehmm, bebida barata, MUY buen ambiente, y, y.... pues eso... las mujeres, que hay muchas y... y... muy majas... (Aunque haya gente como el SaveR que no esté por la labor. Mejor para nosotros!)

Capítulo III:

Andestán las cosas y la gente?

MSX Spirit (o lo que quedaba)



Reseñar también un programa para el 8280 que hasta jugaba con el RGB de la imagen, todo ello en BASIC, y el monstruoso equipo de Audio puesto por el **Jose Angel Morente** que nos dejó al borde de la sordera.

2nd Foundation

Gracias al brillante papel jugado por cierto bichito madrileño, **Miguel Angel** e **Ignacio Cabrera** se quedaron con el culo al aire. Habian de presentar una beta muy beta de lo que seria el MMSX de **Leonardo Padial. Jose Luis Lerma Moreno** trajo por suerte un par de ampliaciones de Leonardo, de 1 y cuatro megas respectiviewonder.

Tolvatar

Bajo este megamix de Tolkien y Avatar (algo nosequé de la saga Ultima), habian unos colegas de Mazarrón que pusieron clips de Playstation pero siempre corriendo bajo PC. Luego también imágenes Manga de juegos de PC-98 y poco más.

MSXMEN

Pues allí habia por ejemplo: **SD Mesxes** (hala, ya he cumplido). Luego, más en serio, y al lado de los SD Mesxes se estrenaba el **EuroLink#3** versión castellana, así como el **Dark Voyage** la demo de *Compjoetania* presentada en Tilburg. En clave de presentaciones también habia la **Pica Demo**, del nuevo grupo *Omok anu Arbak*, aunque creo que son el **NASV** y el **Molinoide** (para el argot, consultar recientes SDs). Solo diez duretes... Después, tropezando con los SD Mesxes estaba el **Rolling Thunder** de *Imanok*,

los **Calculus** de *Compjoetania*, los **Pentaros** de *Mr. Zorita*, que también estaba en el evento. Hasta hubo tiempo de presentar el **Sonyc** de *Manuel Pazos*, quien no pudo venir, ni tampoco enviar ejemplares de su -GRAN- juego Se presentaba en primicia la demo de **Be Bop Bout!**, un juego de lucha por cartas. No se pudo presentar la promo de **Kuneko & Yumeko**, el próximo desarrollo de *Compjoetania*. Al disco le dió por no funcionar. ¿Veis que gracia? ¿Que quién tiene la culpa? Pues el SaveR claro...



A.A.M.

Jose Maria Alonso, vista al frente, rostro (casi) imperturbable y sobre todo, melena al viento, se dedicaba con implacable ejemplaridad y buen hacer, a las explicaciones sobre el **ACCNET**. El engendro, del que se ha hablado ampliamente en el EuroLink#3, se hablará también en el Hnostar y en la MCCM, y quizás también en el FKD, pero NO en el SD Mesxes (va, venga Ramoni, censura esto!) por estulticia de los redactores, sirve para conectar un modem interno de PC a MSX. Esto que parece una chorrada pero que no lo es os permitirá por lo pronto acceder en cuanto a comunicaciones al tema de las BBS, y quien sabe si a Internet en un futuro... muy próximo? Todo ello, como ya se sabe, al lado de donde se vendian los SD Mesxes. Aparte, hizo demostraciones a todos los curiosos con su monstruoso equipo, enseñó programas y dió consejos. En resumen: aprender es fácil con José Maria. :)



Qué más había? Había un distinguido museo de cachivaches mesxeros, del que brillaba con fuerza el *Pionner PX-7*, un MSX1 con la habilidad del superimpose.

También habia un televisor+video, donde se pasaron cintas de encuentros Mesxeros. El que polarizó la atención del personal, (lo pasaron tres o más veces) fué el video del ***MSX Festa*** celebrado en Japón, donde el SaveR asistió y lo enseñó -casi- todo. (SaveR, no te enfries hijo...). Eso si, algunos comentarios al micrófono de la cámara hubiesen sido geniales.

Finalmente comentar que ibamos todos uniformados gracias a las camisetas regaladas por MSX Spirit. Chapeau! Mirad las fotos.

Capítulo III-bis:

Andestá la OTRA gente?

Capítulo-inciso dedicado a los que quisieron y no pudieron venir a la fiesta... **Rafa Corrales**, **Manuel Pazos** (Manuel, allí se añoró mucho el Sonyc) y toda la peña de Málaga del **Potato Storm**, **Martos** incluido (**Fco. Jesús**, a ti también te echaron en falta). A los de Malaga aún se les pudo seguir a través del IRC, pero ya no era lo mismo.

Capítulo IV:

Andestán las pelas? (Han sido los catalanes!!!)

Sin que sirva de precedente, este topicazo esta vez fué la podrida verdad. Cuando lo que se presenta, ehmm, sin ánimo de ofender, digamos que no reviste especial interés (en idioma SaveR: que no llega al alma) la gente va hacia lo que tiene duende, o al menos mas duende. Pero ese no era el problema. Allí el problema es que no habia casi nada a la venta y la gente iba hacia donde si había. El stand de la A.A.M. y el de MSX-MEN. Cuales fueron los puntos de interés del encuentro? Hacia donde iban todas las miradas? Lo que más rompió fue la demo de **Be Bop Bout!**, el que será una de las estrellas del próximo encuentro de usuarios de Barcelona. También fué muy comentado (pero no comprado) el **MSX-ACC**, otra de las propuestas nuevas de la reunión y del que *Jose Maria Alonso* hizo amplias explicaciones a todo aquel que se lo pidiera (¡o no!). Luego también se exhibió el **Sonyc** que atrajo las miradas de los 2+eros y superiores y la envidia de los

MSX2eros....

Capítulo V:

Andestán los concursos, los fórums, las presentaciones y la conexión a Internet?

Vayamos por partes...

Los concursos: pues sí que se hicieron pero la llamada a los concursantes debió ser muy discreta porque no me enteré, y mira que yo estaba apuntado.

La conexión a Internet: Querian hacer una red con cuatro maquinas y un modem a 28800, peeeeeeero van y descubren que les faltaba un programa. Conecta un cacharro a Internet, busca el programa y bajatelo. El programilla eran cinco megas. Sí niños sí, eso duele mucho cuando te lo bajas aunque sea a 28800. (NdR: En internet CASI NUNCA vas a 28800) Cuando ya lo tienes, toca instalarlo. Pero... Como os lo diria? 'Comorl? Que no se deja instalar? Pues Internet en una sola máquina!' Al menos hubo conexión a Internet...Y la gente se colgó a algunos webs y al IRC.

Los Fórums: Pues no, no hubieron y no me pregunteis porqué... Eso sí, alguien que estará leyendo ésto agradeció mucho su ausencia. Sí, era uno de los ponentes, ¿como lo habeis sabido?



Las presentaciones: Pues aparte de la presentación que se montó Jose Maria Alonso del ACC-Net y que tuvo bastante aceptación. Pero de presentaciones regidas por los organizadores, pues ná de ná. Palazo a los organizadores...

Capítulo VI:

Andestá la fiesta II? (En el fondo del mar...matarile rile rile)

Bueeeeno, hoy es el dia grande de las fiestas cartageneras... Habrá ambiente a mogollón, baileremos, beberemos, veremos tias, beberemos... Hasta puede ser que pique alguna! (Tios, comprendedlo: De ilusión también se vive ;)

PUES NO! Va, y se pone a llover! Pero a llover MUCHO. Manda #v@$!!! Peor se lo llevaron los que estaban en el Campamento, ya que parecia un embalse y para salir de allí el vehiculo ideal era una Zodiac. Suerte de un precioso estadio de allí al lado, que nos proporcionó cobijo. Eso sí: pese a todo habia sentido del humor y marcha del personal y gracias a la lluvia ademáaaaasss tuvimos un inesperado concurso de Miss Camiseta Mojada... =:)~~~ (*'Y habian Japonesas?'* SaveR! Formateate de una vez!)

Capítulo VII:

...y sólo son 700 y pico kms para volver...

Pues eso... Domingo 28, todo lo bueno se acaba. Y Barcelona, que no esta al lado de Cartagena... Pa que hablar...

Epílogo:

Por qué ir a Cartagena.

¿Porque hay cosas? Pues hombre...

¿Porque hay mucha gente? Más bién no...

¿Porque hay Japonesas? Ninguna SaveR, ninguna...

Y entonces ¿por qué? Porque te lo pasas pipa. Puedes hablar con la gente, expresarte, buen rollo y hay un ambiente de fiestas genial. Que sí, que vale, que el resultado esta vez ha sido un poco caótico y que por parte de los organizadores se podia haber hecho algo en este sentido... Pero eso no es problema, al menos en Cartagena.


Ramón de Arriba

Ramón Ribas



PREPUCIO

Blasfemos! La envidia corroe a los redactores de ***SD MESXES***. ¿Como pudieron osar? Sin piedad alguna, victimas de la más corrupta envidia, no dudaron ni un momento, ni uno solo, y excluyeron esta humilde sección del indice, creyendo así que podrían con nuestro poder, el poder de los sabios...

- Ramoni, ¿pero no fuiste tú el que hizo el índice en el ***SD#10***? - ... (sudor)

PUCIO

Quien sabe ande se metio este programilla... a lo mismo se coló «en la red» y acabó siendo publicado en la hoja dominical de alguna parroquia allá por la torre de Pontevedra, pero el hecho es que en el ***SD#10*** no salió... curioso, no?

POSTPUCIO

Como veis he puesto el listado RUN.BAS del cual os hablaba en el pasado artículo y que me olvidé de colocar. Espero que todos aquellos que llegasteis a necesitarlo fuerais capaces de crearlo intuitivamente, ya que se trata sólo de un cargador sin ninguna dificultad (espero que fuera por eso que no me dijisteis nada, y no por que nadie se interesara por el artículo... snif...) Por cierto, ¿os acordais de la triste aventura con mi monitor? Pues al final lo llevé al servicio técnico, y a que no sabeis que bonita factura (muy detallada, eso sí) me clavaron (con un hacha que ni el Antonio en su Easybler)... 1 Resistencia ... 90 ptas. 1 Condensador 10 mF ... 116 ptas. y atención: 2 h. mano de obra ... 8320 ptas.

Grácias por la visita, esperamos verle de nuevo en breve. Por favor, no olvide subirse los pantalones antes de salir... (y por supuesto IVA NO INCLUIDO!!!!)

En fin, ¿quien quiere ser informático? Si el futuro está arreglando monitores, cafeteras y mandos a distancia!

AHORA SI

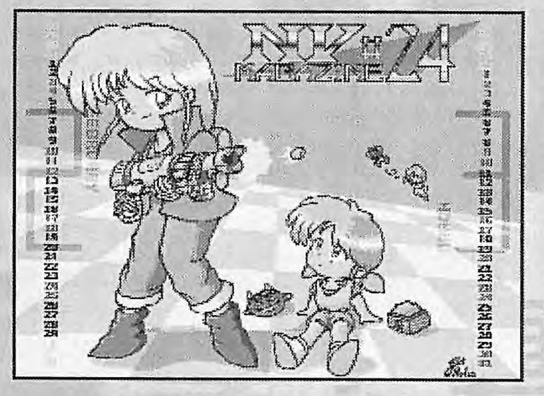
Dejando a un lado mis delirios sería cuestión de ir empezando no vaya a ser que el Capitán me censure este artículo (¿pero ese no soy yo?)...

```
10 ' save»RUN.BAS
20 ' 30 CLEAR 200,&HB000
40 SCREEN 5,2 : SETPAGE ,1 : CLS
45 SETPAGE 1,0 : BLOAD»xxxxxxx.SC5",S
: SETPAGE 0,0 ' imagen de fondo
50 BLOAD «SPRITE.SPR»,S:
BLOAD»DAT.DAT»,S
60 FOR T=0 TO 31 :X=64+((T*16)MOD128)
: Y=74+((T\8)*16) : PUTSPRITE T,(X,Y),5,T
: NEXTT
70 '
80 BLOAD «SPRITE.BIN»
90 DEFUSR=&HB000 : A=USR(0)
```

VDPBLASTEANDO, Que es gerundio:

Esta vez voy a explicar un efecto que no tiene mucha dificultad, ya que se basa prácticamente en lo mismo que hemos visto hasta ahora. De hecho me da un poco de no se qué el estar repitiendome en todos los números con lo mismo, y prometo que en el próximo número haré algo diferente [de hecho mi intención era cambiar el artículo por otro diferente, pero digamos que no está el horno para bollos y que Febrero es un mes entero (lleno de examenes...), así que ahí queda mi promesa: para el SD#11 habrá megasección de VDPblaster con croquetas de otro sabor]. Sin embargo lo que ya no es tan facil es deducir la técnica que se sigue para dicho efecto, la cual, para ser sinceros, descubrí observando y PAUSEando una de las partes de DAWN of TIME, una demo de STATION que seguro conocereis. La técnica también se usa en la Metal Limit y en la Unknown Reality, por poner dos ejemplos. Sin más rodeos, el efecto consiste en generar columnas (verticales, of course) que se van moviendo horizontal-

mente, unas más pequeñas y más rápidas y otras mayores y más lentas, creando así la sensación de profundidad. Otra versión de la misma técnica es la que aparece en la Unknown Reality, en la que dos columnas horizontales se ponen a bailar e incluso hay unas que se retuercen. Todo depende de la imacinación que uno le ponga y lo mucho que se rompa el coco para que le quede bien.



EMPEZANDO. Que también lo es:

Antes de empezar a explicar la rutina en sí quiero hacer una advertencia. A partir de ahora todos los programas que se expliquen en esta sección estarán pensados para funcionar desde DOS y usarán, si es necesario, las rutinas de disco que el Konami Man (alias Antonio) se curró en el pasado número. Por supuesto estas rutinas no seran copiadas de nuevo, así que si en algún momento veis un CALL OPEN o un CALL READ no teneis más que ir al SD#10, buscar la sección «Ensamblando con KM» y linkar la susodicha rutina al listado. Debido a esto puede que algunas de las rutinas salgan un poco más largas, por lo que intentaré hacer unas rutinas de pseudo-librería para no tener que ponerlas cada número (p. ej. para cargar una imagen del disco a la VRAM). También haré uso (pero no abuso) de las rutinas de la SUB-ROM para funciones elementales como el cambio de screen o similares. De esta forma podremos trabajar con ficheros COM totalmente ejecutables desde DOS, sin necesidad de cargadores en BASIC ni otras chapuzas. Eso sí, si en algún mometo hay que hacer tablas con senos o demás coñas, seguiré con el método clásico del listado en BASIC.

Una vez hecha esta declaración de principios (por decir algo) paso a explicar el método de trabajo a partir de ahora: Un programa .COM no es más que un programa ensamblado a partir de la dirección #100, y en cuya cabecera no hay nada, es decir, el primer byte del fichero es el primer byte de programa. Al ejecutar un .COM desde el DOS lo que hace el sistema operativo es cargarlo a partir de #100 y saltar a esa posición. Lo normal para nosotros será trabajar con dos ficheros, uno que contendrá las rutinas de disco y demás partes del programa que no cambian ensambladas a partir de #100 y que lo único que haga sea cargar otro fichero ensamblado en una dirección superior (#4000 por ejemplo) que contenga la rutina que hacemos y saltar a ella. Es interesante que os hagais cargo con el comando INCLUDE que la mayoría de compiladores incluyen (en el COMPASS los diferentes buffers tambien son muy útiles). Repito por última vez que si intentais ensamblar el listado que aparece aquí no os funcionará, porque faltan las rutinas OPEN, SEEK, CLOSE y LOAD de acceso a disco, por lo que debeis crear un programa (CARGADOR.COM) que contenga dichas rutinas y en cuya cabecera haya lo siguiente:

```
longitud:EQU  #xx
         ORG  #100
         LD   HL,nomprg
         CALL OPEN
         LD   DE,#4000
         LD   BC,longitud
         CALL LOAD
         CALL CLOSE
         JP   #4000
nomprg:DB «barrotes.com»,0
```

Es decir, abrir (y no habrir) el fichero, cargarlo entero en #4000 [este programa en cuestión ocupa xxxx bytes] cerrarlo y saltar a #4000.

BARROTES

Sí, esta vez no es muy original, pero a mi me recuerda a ese virus de PC tan temido en sus tiempos. Puesto que se trata una vez más de lo mismo de siempre no voy a explicaros paso a paso lo que hace la rutina, sino que os explico la técnica y ahí queda el listado para que lo estudieis a vuestro placer. Imaginaros que teneis un montón de columnas verticales dibujadas en la pantalla, todas ellas perfectamente rectas y totalmente lisas, de tal forma que todas las lineas horizontales fueran iguales entre si. Ya que todas son iguales, sería posible generar dicha pantalla copiando una sola linea (por ejemplo la limitada por los puntos (0,0) y (0,255)) varias veces, una debajo de otra. Ahora imaginaros que las columnas se mueven horizontalmente (como si hicieramos

un scroll horizontal). En cada fotograma de dicho movimiento la pantalla sigue siendo de la misma forma: todas las lineas horizontales iguales a las otras. Una vez entendido esto, queda claro que si guardamos una sola linea de cada fotograma nos sería posible repetir la animación simplemente llenando la pantalla con una sola de estas lineas cada vez, siguiendo el mismo orden de la animación original. Asi pues ya lo he dicho todo. El efecto consiste en hacerse una pantalla con dichas lineas y realizar la animación mostrnado la pantalla repleta de la misma linea mediante interrupciones. Tansolo hay que tener en cuenta que la animación ha de ser cíclica, es decir, que a partir de un mismo fotograma se repita, dando sensación de continuidad.

Encontrareis un ejemplo de la forma que ha de tener la pantalla en la imagen 1, la cual debereis grabar con BSAVE para que el programa en CM la cargue. Hacerse un programilla para que dibuje las diferentes columnas es sencillo, pero también se pueden dibujar a mano con algún editor gráfico.

Y esto es todo lo referente al efecto. Ahora permitidme un par de pseudo croquetas que no vienen a cuento:

SOLO DEL CAPITAN (tán, tán)

Como ya he dicho por ahí (y si no pues lo hago ahora) ya tengo un 2+ con lo cual me resulta muy tentador hacer un par de croquetas para v9958. Sin embargo quizas tarde un poco porque hacer un artículo sobre cómo hacer un scroll horizontal con el v9958 no creo que interese a mucha gente, y el tema del YJK pienso que no da mucho de sí (manque decir que tardaré un poco cuando el fanzine sale cada medio año y medio tampoco tiene mucho sentido...) Pero lo mejor de todo es que esta tentación se queda del todo obsoleta con la tentación#2 [la venganza], que es ni más ni menos quel GFX9000 del SaveR. ¿Que cómo he conseguido que me lo deje?... Pues por una desas casualidades mundiales: que resulta que mi 2+ y su Turbo R tien la misma disketekera (de Panasonic), solo que la mia funciona y la suya no y, claro, el capitán, muy astuto, ha hecho un trueque del cagarse. De todas formas advierto que tardaré un pixel en hacerme cargo, porque en toda una tarde no conseguimos hacer algo tan sencillo como lo de los dos planos (desde Basic), y además que aún no tengo información tésnica de como furula desde C.M. (ya me parezco al Antonio buscando información del DOS2...) Pero volviendo a mi 2+ resulta que tiene un problema con el Memmory Mapper, y es que al tener sólo 64 Kb no utiliza más que los 2 bits bajos al hacer un IN a cualquiera de los puertos del mapeador. El problema en sí no es ese, ya que con 64 Kb no hacen falta mas que 2 bits (4 segmentos), sino que al meterle un mega sigue haciendo lo mismo!!! Usease, que todos los programas que hacen un IN para averiguar que segmento hay en una página [el 90% lo hace] no funcionan en mi 2+... Lo triste es que esto es así de fábrica, asin que todos los 2+ses que haya por ahí tendrán el mismo problema (snif...), a menos que alguien sepa cómo modificar el BUS de nosequé pa que coja 6 bits más [me pienso de que LASP hací lo propio con los dospluses que traia de Japón (al final resultará que era una buena persona y todo)]. ¿Alguien sabe?

El SaveR y sus 100 Japonesas Volando.

Había dado ya por terminado el artículo, pero despues de lo acaecido (te lo dedico SaveR) no puede uno pasar por alto algo tan significativo: Como ya os habreis enterao, y si no leeros cualquiera de sus supuestos artículos sobre MSX, el muy indecente (sí Néstor, sí... diré de tu parte ques un cabrón) sa hecho con una práctica japonesa llamada tal que Chiho. Lo curiocizícimo del caso es quel muy *.* yastá haciendo las maletas pa irse a Japón otra vez este verano, asin pues, como capitán que soy, y con los poderes que por ello me han sido otorgados, no puedo más que desearle una esplendorosa patada en los dientes y alikatraparle un buen puñao demorroides allí donde amargan los pepinillos. Cabrón.

Todavía no, todavía no... ¡Ahora!

Pues sí, visto lo dicho (o dicho lo visto?) me voy antes de que me tireis piedras. Por cierto, que creo que se me ha olvidado algo... no sé, ¿de qué iba este artículo? VDPqué?... bueno, es igual, ya me acordaré pal próximo número (por Navidad má o menos). Saludos a todos y besos donde más duelan.



PD: Ah!, y los que vayais por Barcelona cuidao no os atropelle un loco haciendo práctikas!!

```
; Rutina VLOAD: Carga el fichero grafico
; pasado en DE y lo mete en la pagina de
; VRAM pasada en C

VREP:       EQU  CACHO/256
DREP:   EQU ((TAM_IMG+7)/CACHO)+1

VLOAD:
   PUSH     DE
   OR       A
   RL       C
   SET      7,C
   LD       DE,0
   CALL     INI_VRAM
   POP      DE
   CALL     OPEN

; Salta los primeros 7 bytes

   LD       DE,0
   LD       HL,7
   LD       A,1
   CALL     SEEK
   LD       A,DREP

JJ:
   PUSH     AF
   PUSH     BC

; Carga a cachos y los envia a la VRAM

   LD       HL,CACHO
   LD       DE,DISK_BUF
   CALL     READ
   LD       HL,DISK_BUF
   LD       B,VREP

J1:
   PUSH     BC
   LD       B,0

J2:
   LD       A, (HL)
   CALL     WRI_VRAM
   INC      HL
   DJNZ     J2
   POP      BC
   DJNZ     J1
   POP      BC
   POP      AF
   DEC      A
   OR       A
   JR       NZ, JJ
   CALL     CLOSE
   RET
```

Pos aquí están. Estas rutinas seguramente serán utilizadas en más de una ocasión, así bastará que las tecleeis una vez. Como veis he intentado que sean más o menos generales para que sirvan en futuras aplicaciones (conllo! pero questoy diciendo!!!). En fin, que no son optimas (más bien una chapuza), pero queda demostrado que funcionan (a lo menos a mi man funcionao). No todas son usadas en el Barrotes, pero como ya digo pretenden ser una pseudo-libreria standar en esta sección (y a no ser que las modifique y/o optimice no las repetiremos en cada numero).

```
; Rutina VSAVE: Guarda el grafico de la
; pagina C en el fichero pasado en DE

VSAVE:
   PUSH     DE
   OR       A
   RL       C
   LD       DE,0
   CALL     INI_VRAM
   POP      DE
   CALL     CREATE
   CALL     OPEN

; Graba la cabecera como un BSAVE

   PUSH     BC
   LD       DE,BUFFER
   LD       BC,7
   LD       HL,BSAVE
   LDIR
   POP      BC
   LD       DE,BUFFER
   LD       HL,7
   CALL     WRITE
   LD       A,TAM_IMG/256

GG:
   PUSH     AF,BC

; carga a cachos y los envia a la VRAM

   LD       HL,DISK_BUF
   LD       B,0

G2:
   CALL     RD_VRAM
   LD       (HL),A
   INC      HL
   DJNZ     G2
   POP      BC
   LD       HL,256
   LD       DE,DISK_BUF
   CALL     WRITE
   POP      AF
   DEC      A
   OR       A
   JR       NZ, GG

   CALL     CLOSE

   RET

BSAVE:
   DB       #FE
   DW       0,TAM_IMG-1
```

```
; Rutinas de escritura en VRAM
;
; * INI_VRAM inicializa el puntero de VRAM
;   a las cordenadas correspondientes
;
; C: r/w 0 0 0 0 x16 x15 x14
;    |          |   └─ dato
;    |          └─ pagina (bit bajo)
;    |        └─ pagina (bit alto)
;    └─ 1=escritura; 0= lectura
;
; DE: Resto de bits del dato, D7 y D6 a 0
;
;
; * WRI_VRAM escribe en la VRAM
;
; A: dato

INI_VRAM:
    DI

    BIT     7,C
    JR      Z,INI_WR
    SET     6,D
INI_WR:
    LD      A,C
    AND     %01111111
    LD      C,A

    XOR     A
    OUT     (#99),A
    LD      A,128+45
    OUT     (#99),A

    LD      A,C
    OUT     (#99),A
    LD      A,128+14
    OUT     (#99),A

    LD      C,#99
    OUT     (C),E

    OUT     (C),D
    EI
    RET

WRI_VRAM:
    DI
    OUT     (#98),A
    EI
    RET

RD_VRAM:
    DI
    IN      A,(#98)
    EI
    RET
```

```
;* PALETE: Envia al VDP (no pasa por la
;  VRAM) el contenido de la tabla
;  apuntada por HL
PALETA:
    XOR     A
    OUT     (#99),A
    LD      A,16+128
    OUT     (#99),A
    LD      B,32
    LD      C,#9A
    OTIR
    RET

LINEA0:
    OUT     (#99),A
    LD      A,128+19
    OUT     (#99),A
    LD      A,1
    OUT     (#99),A
    LD      A,128+15
    OUT     (#99),A
LEE:
    IN      A,(#99)
    BIT     0,A
    JR      Z,LEE
    RET

; Cambia el screen
; entrada: C => screen
CHGSCRM:
    LD      A,(SUBSLT)
    LD      IYH,A
    LD      IX,CHGSCR
    LD      A,C
    CALL    CALSLT
    RET

; Desabilita visualizacion de sprites
SPRIT_OFF:
    LD      A,%0001010
    OUT     (#99),A
    LD      A,128+8
    OUT     (#99),A
    RET

; Pone 60Hz cambiando la zona de trabajo
NTSC:
    LD      A,(VDP10)
    AND     %11111101
    LD      (VDP10),A
    RET

; Hasta luego!
SET_OLD:
    LD      C,0    ; deja screen 0
    CALL    CHGSCRM
    RET
```

```
; BARROTES
; (c) 1997/8 by Ramoni

; buffer de las rutinas de disco (SD#10)
            INCLUDE     2

; BIOS y otras sectas

CHGSCR:     EQU  #D1     ; Cambia screen
DOSFUN:     EQU  #5      ; llamada al DOS
SUBSLT:     EQU  #FAF8   ; slot SubROM
CALSLT:     EQU  #1C     ; llamada otro slot
VDP10:      EQU  #FFE8   ; zona de trabajo:
                         ; copia de R#9

; Manejo del diskio error

DISK_BUF:   EQU  #C000   ; zona usada
                         ; como buffer
CACHO:      EQU  256*16  ; tamanyo del
                         ; idem (256 x n)
TAM_IMG:    EQU  (256*212) ; tamanyo
            ;de imagen (en bytes) (256 x n)

FIRSTLINE:  EQU  10      ;primera linea (Y)
NUMLIN:     EQU  180     ;longitud efecto

  ORG       #4000

INI:
  CALL      NTSC
  LD        C,7
  CALL      CHGSCRM
  CALL      SPRIT_OFF
  LD        DE,GRAFICO
  LD        C,2
  CALL      VLOAD
  LD        HL,PALETA1
  CALL      PALETA

START:
  DI
  LD        C,#9B
  LD        B,0
  LD        H,0

; R#23 en modo indirecto sin autoincremento
; (a traves del port #9B)

SET_R#17:
  LD        A,128+23
  OUT       (#99),A
  LD        A,128+17
  OUT       (#99),A
```

Hete aquí el programa en sí. Como ya he dicho usa las rutinas del Antonio para el acceso a disco que si usais el COMPASS podeis tener cargadas en otro bloque. Las otras llamadas son las de pseudolibreria que os comentaba y que deberían estar por ahí cerca.

```
LETS_GO:
  LD        A,FIRSTLINE
  CALL      LINEA0

  LD        A,%00111111
  OUT       (#99),A
  LD        A,2+128
  OUT       (#99),A

SET_S#2:
  LD        A,2
  OUT       (#99),A
  LD        A,128+15
  OUT       (#99),A

  LD        A,H
  INC       A
  AND       %00011111
  ADD       A,B
  LD        H,A

  LD        D,0
  LD        A,H
  SUB       FIRSTLINE+2
  LD        E,A

BUCLE:
; Espera hasta que el bit HR sea 1
HR:
  IN        A,(#99)
  BIT       5,A
  JR        Z,HR

CHG_R#23:
  OUT       (C),E

  DEC       E
  INC       D

; Espera hasta que el bit HR sea 0
HR2:
  IN        A,(#99)
  BIT       5,A
  JR        NZ,HR2

  LD        A,D
  CP        150
  JR        NZ,BUCLE

  LD        A,%00011111
  OUT       (#99),A
  LD        A,2+128
  OUT       (#99),A

  XOR       A
  OUT       (C),A
```

```
; Detecta espacio, cursor arriba y cursor
; abajo (con retardo)

READ_SPC:
    IN      A,(#AA)
    AND     %11110000
    ADD     A,8
    OUT     (#AA),A
    IN      A,(#A9)
    LD      E,A
    LD      A,(RETARDO)
    OR      A
    JR      Z,UP
    DEC     A
    LD      (RETARDO),A
    OR      A
    JR      NZ,SPC
UP:
    BIT     5,E
    JR      NZ,DOWN
    LD      A,32
    ADD     A,B
    LD      B,A
    LD      A,30
    LD      (RETARDO),A
DOWN:
    BIT     6,E
    JR      NZ,SPC
    LD      A,B
    SUB     32
    LD      B,A
    LD      A,30
    LD      (RETARDO),A
SPC:
    BIT     0,E
    JR      NZ,LETS_GO
END:
    CALL    RESTORE
    CALL    SET_OLD
    RET
RESTORE:
    XOR     A
    OUT     (#99),A
    LD      A,128+15
    OUT     (#99),A
    EI
    RET

RETARDO:
    DB      0
PALETA1:
    DEFB 0,0,7,0,7,1,7,2,7,3
    DEFB 7,4,7,5,7,6,7,7,#16,6
    DEFB #25,5,#34,4,#43,3
    DEFB #52,2,#61,1,#70,0
GRAFICO:
    DEFB    «grafico.sc7»,0
```

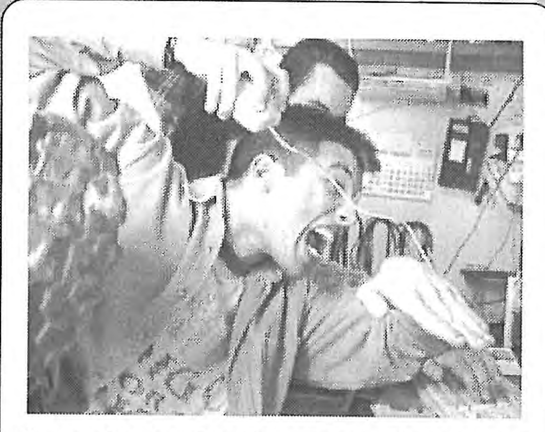
Que sí, que ya lo sé, que no paro de decir que no usaré más Basic y cada vez sale algún listado... Para que os hagais cargo de lo que hace el programa os diré que las primeras lineas dibujan las columnas en la página 1, cogiendo la definición de los primeros datas: el primer número es el numero de pixels (vamos, el tamaño), y los siguientes son los colores de cada pixel. Yo he definido 4, una de 8, dos de 16 y otra de 32. La segunda parte va dibujando los bloques, cogiendo la definición del segundo grupo de datas. Van de la siguiente forma: primero el bloque al que se refieren los datos, el tipo de columna (que hemos definido antes), la inclinación (que representará la velocidad) y la separación entre columnas. Tened en cuenta que no todas las combinaciones son validas. Tambien puede ser interesante usar operaciones lógicas como TXOR para que al pasar una columna sobre otra se mezclen. Shos tot. Prometo prometer que no usaré más Basic en esta sección.

```
1 ' Hacedor de columnas
2 '
10 SCREEN 7
20 DEFINT A-Z
30 _TURBOON
40 DIM A(4)
50 SETPAGE ,1
60 FOR T=0 TO 3
70 READ A(T):FOR TT=0 TO A(T)-1
80 READ B:PSET(TT,T),B:NEXT TT,T
90 SET PAGE,0
100 '
110 READ YY:IF YY=-1 THEN 390 ELSE
     YY=YY*32
120 READ CL,DS,DI
130 '
140 FOR Y=0 TO (32*512)-1 STEP DI:
    COPY(0,CL)-(A(CL)-1,CL),1 TO
    (Y MOD(512-DS),(Y\512)+YY),,TPSET:
     NEXTY
150 GOTO 100
160 '
170 DATA 8,1,2,3,4,4,3,2,1
180 DATA 16,1,2,3,4,5,6,7,8,8,7,
     6,5,4,3,2,1
190 DATA 16,1,3,5,7,9,11,13,14,
    14,13,11,9,7,5,3,1
200 DATA 32,15,15,14,14,13,13,12,
    12,11,11,10,10,9,9,8,8,8,8,9,9,10,
    10,11,11,12,12,13,13,14,14,15,15
210 ' DATA bloque, tipo columna
    (0,1,2,3),velocidad,separación
220 DATA 0,0,0,16
230 DATA 0,3,2,64
240 DATA 1,2,0,32
250 DATA 1,3,2,64
260 DATA 1,2,1,32
270 DATA 2,3,-2,64
280 DATA 2,2,1,32
290 DATA 3,0,1,16
300 DATA 3,2,0,32
310 DATA 3,3,2,64
320 DATA 4,2,-1,32
330 DATA 4,3,2,64
340 DATA 4,1,1,32
350 DATA 5,1,1,32
360 DATA 5,3,2,64
370 '
380 DATA -1
390 LINE(0,0)-(40,212),0,BF
400 _TURBOOFF
410 BSAVE «grafico.sc7»,0,54271!,S
     :END
```



¡Hola a todos! ¡Jo, jo, jo! (pretende ser una risa de Papá Noel por que se supone quelque habla es él, aunque debe de ser un Papá Noel capitalista por que lleva colgando un triángulo de color verde con unas letras dentro de no se qué corte extranjero, y se le van cayendo unas estampitas de colores que tienen dentro la cara de un señor y una ese tachada con una raya vertical) ¡Joooo jo jo jo! (esta es otra risa, pero esta de satisfacción) ¡Vengo con los mejores deseos de una casa de dibujos animados que hace películas pa los ninios, en cooperación con una cadena de hamburgueserías que sirve una conocida marca de refrescos, todo ello yanqui, junto con un mensaje de cinco chicas muy guais y supersimpááticas que cantan y bailan lo que otros les mandan!: ¡Paz a todos los hombres de buena voluntad (y ricos)! ¡Feliz Navidad a todos (ricos)! ¿Habeis sido buenos? Si habeis sido buenos, de parte de las grandes multinacionales capitalistas que quieren reconduciros y sacaros del ostracismo nel que vivís, tengo aquí para vosotros un par de Pentium's y consolas, con disco Windows (TM), ratón Windows (TM), teclado Microsoft (TM), tecla Windows (TM)... ¡y muuuchas cosas más! ¡Joooo jo jo jo....! ¿Qué traeis? ¿Qué son esos hierros? ¿Y esa cadena oxidada? ¿Qué pretendeis hacer con esos perros? ¡Atrás! ¡Quietos! ¡No lo hagas por favor, No lo hagas...! (TAtaTAta TAtaTata) ¡Os acordareis desto! ¡Anticuados de mierda! ¡Aarghh! ¡La música del SaveR no! ¿¡Cuánto creeis que podreis aguantar, insulsos románticos de los 8 bits...!? ¡Ouf! ¡Y toda clase de onomatopeyas al uso! (podeis imaginaros la escena como un hombre con una barba muy blaaanca y muy graaande, vestido de rojo con un sombrero muy gracioso, con un par de ladrillos y hierros atados al cuello, corriendo delante de un par de perros muy negos y grandes con pinta de tener mucha hambre, a través dun idílico paisaje navideño, una gran llanura totalmente cubierta de nieve, con cuatro sombras que se ven al contraluz en la puerta dun edificio nel que puede leerse "Club ¿Mesches?" ¿o es "Metsets"? ¡ah!, ¡no! "CLUB MESXES", y en cuyas caras se ve dibujada una gran sonrisa) (NOTA: la sonrisa más pequeña es la del Ramoni, por muy Capitán que sea, y las más grandes las tenemos el SaveR y yo (#34)). ¡Muera todo!

Acabáramos daquí. Vamos a ver si nos aclaramos: enresulta que había gente que shabía quejado de que la secta sestaba domesticando demasiado, y que lo dantes tenía más octanos y molaba bastantes mazos más, de formanera que pal SD #10 decidimos (decidí) que habría dos sectas: la de siempre, la original, y la surgida del proceso metamórfico désta (la de menos octanos), que se decanta quizá más hacia los inescrutables deseos de hurgar en las interioridades del funcionamiento del Club Mesxes como organización totalmente profesional tal que bla, bla, bla... hacia algo, vamos. Pues bien, nun primer principio pensé llamar al revuelvo de lo genuino como SECTA MESEXE CLASSIC EDITION, y dejar a la metamorfosis como SECTA MESEXE, pero con lo revolucionario (de



Maquetar un fanzine es una tarea harto peligrosa, no apta para principiantes...

pacotilla) que soy y lo poco que me gusta que te vendan algo con las etiquetas de "clásico" u "original" o "patatas fritas al estilo tradicional" por que mola más, reconsideré mi decisión, tal vez algo precipitada y, ¿por qué no reconocerlo?, fuera de lugar en un algo tan prestigioso como es SD MESXES, y le dije al Capitán: "¡No!: me llames a la secta original SECTA MESEXE, por que eso es por definición, y a la metamorfosis NEW SECTA MESEXE, a lo de las entrevistas" y el Capitán me contestó "AhSísisisisi...", repitiéndosel proceso como tres o cuatro veces... y al final pasó lo que pasó... Aeinnas que: LA CULPA ES DEL RAMONi (del otro, pero del Ramón como siempre). Bien, hecha esta pequeña y breve aclaración continuemos, que queda mucha materia.

Antes de nada hay que dar paso al concurso de los mejores chistes del verano (porque no creo que todavía quede ningún iluso que crea eso de quel fanzinoide es trimestral, ¿no?). Los dos mejores chistes de la época son:

2º PREMIO paral Ramoni, con.. (dicho en el 30 de junio) "ahora el SD #10 en dos semanas ya ha salido". ¡Je, je! ¡Muy bueno! (¡Cheers!) ¡Plas, plas, plas, plas...!

Y el... PRIMER PREMIO paral Ramoni otra vez, con... "el SD #11 tiene questar pa la XII Reunión de Barcelona del 1 de Noviembre". ¡JAAA JA JA JA JA JAAA! ¡¡BRAVO!! ¡¡APOTEOSICO!! ¡¡IN-COM-PA-RA-BLE!! ¡¡CLAPCLAPCLPACLAPCLAP!! Realmente son los dos mejores chistes escuchados últimamente, y la verdad es que ya no sencuentra a gente con la imaginación que tiénél Ramoni, claro, con lo pequeñito qués todavía. ¡Otro aplauso por favor! ¡¡CLAP!! (Por si no lo sabíais el SD #10 salió a principios de septiembre, y en cuanto al SD #11 este debe ser de los primeros artículos que sescriben para, a medios de diciemnbvre: supongo queste verano ya lo tendréis).

Ahora viene una de desgracias mesxesianas (un par de años después de lo de mi F700): FABULA DEL SIRVIENTE SENSIBLE.

¡¡¡ PRIMICIA MUNDIAL !!!

Tras mese de arduas investigaciones al más alto nivel tecnológico, ¡por fin hemos encontrado la utilidad de la misteriosa cuchara que aparece en LILO!

Esta historia empieza hace muuucho tiempo, hasta donde alcanza la memoria, cuando el SaveR empieza a hacer sonar músicas de las que tú y yo sabemos con el Moon Blaster: primero como pasatiempo, con el FM; aluégo ya, totalmente enviciao en plan profesional con OPL4 y todo. Y ya se sabe que todo en esta vida tiene un límite, el límite al que llegaron tanto el FM como el OPL4, acumulando el sufrimiento poco a poco, sin prisa pero sin pausa, música a música: esas músicas que eran cargadas desdel disco duro y que martirizaban a estos dos pobres chips, con más frecuencia el OPL4 que el FM, sufriendo cosstantemente y cada vez más. Y sucedió, era inevitable, tenía que pasar: una vez sobrepasado un nivel umbral de sufrimiento, éste era recibido a través de las ondas hertzianas por el disco duro, que poco a poco empezó a sentirse responsable de los males sufridos por los chips de audio, ya que de él era, ciertamente, de donde venían los tremendos instrumentos de tortura en forma de códigos creadores de pseudo-músicas. Y hete aquí que se inició en el disco duro un proceso semejante al acontecido en los

pobres chips de audio de acumulación de sufrimiento, pero éste no era ni mucho menos un dolor físico, si no más bien un dolor en forma de remordimientos, de pena, posiblemente menor en intensidad pero mucho más destructivo, ¡qué duda cabe!, a la larga. ¿De qué forma si no se explica el que el disco duro se sacrificase por el OPL4 y el FM, al negarse a hacerles sufrir quitándose él mismo su tan alegre y dicharachera vida?: ahora graba este juego japonés, ahora carga este gráfico de bella japopaya, ahora renombra estos ficheros, ahora carga el autoejejome... sí, pero también carga y guarda infumables músicas demenciales motivo de vergüenza para la humanidad. Tenía que pasar y pasó. Pero, ¿habría sido inútil tanto esfuerzo?, ¿no habría contado tal vez con que todavía quedaba la disquetera?, quizá menos diligente pero igualmente eficaz para grabar y cargar músicas como quien recoge pólvora para disparar su fusil. ¡Quién sabe! Pero no fué inútil así, ya que también la disquetera sucumbía al sufrimiento ajeno, en un lapso de tiempo inferior; era lógico: el disco duro había aguantado, la disquetera, menos dura, no aguantó tanto... Por fin todo había acabado: con el Turbo R inmovilizado, los chips de audio pudieron descansar y respirar tranquilos. El SaveR mientras procedía a guardar el Turbo R en la caja que lo vió salir, a la espera de un recambio que, tal vez dentro de no mucho tiempo, le permitirá seguir con sus prácticas atroces de tortura y sadismo. De momento pero, en el Turbo R todo es paz y concordia, una paz que, en cierto modo, más que física se acerca a lo espiritual. Moraleja: "¡Hemos de salir corriendo, pues la casa está ardiendo!"



Marce nos ha prohibido tajantemente usar esta foto como firma, pero de ponerla de relleno no ha dicho nada...

¡Dios que decadencia más decadente! ¡Son las 23:30 y sigo aquí aporreando el teclado! Pero... ¡no hay dolor! ¡Todo sea por el MSX! ¡Qué siga la lucha! ¡Aaahhh! (suspiro) Estos gritos han fortalecido mi alma y engrandecido mis ánimos, sigo pues escribiendo incansablemente para vosotros. Lo dicho... que decadencia. Mereceríais que me fuera a dormir, por que también ya es tarde pa ponerme a estudiar la teoría de perturbaciones en los sistemas cuánticos con pequeñas correciones (ecs!). Bueno, lo de la fábula dantes es una interpretación un tanto libre de la historia, pero lo que cuenta es cierto, me refiero a lo de quel SaveR sha quedao sin I/O DISCOs ERRORs nel Turbo R, y es que el lema (cierto) del MSX Boixos Club de "Un MSX es para siempre" tal vez habría que conjuntarlo con aquella otra de "Las cosas funcionan hasta que dejan de hacerlo", cachondeo aparte, más que nada por los repuestos que podamos encontrar para nuestros preciados MSX cuando éstos lo hayan dado todo por nosotros (lágrima). Pero bueno, gracias a lo bien surtido que se había quedao el Club y alrededores de 8245es italianescos a 8000 pelas (ver SD #(11-algos)) el SaveR ha podido echar mano dalgún que otro ejemplar. Pero claro, resulta que: "el mío se lo he dejado al Formalde por que a él se le había jodido la disquetera y no sabe si me lo puede traer o késeyo así que Ramoni déjamel tuyo que total gracias y ahora resulta que a este también lempieza a fallar la disquetera y paso destirarle el muelle pero ahora que me acuerdo tengo el mío de cuando yo era joven que se me jodió al meterle un cartutxo o algo y tiene la disketekera de puta madre pues nada cogeré y le haré un trasvase de pero no sé cual era el mío ya entre tanto 8245 que anda por mi cuarto bueno debía de ser este y bla, bla, bla...". Vamos quel SaveR sigue resistiendo a base de 8245 pseudo-compartido aunque sin disco duro, y claro, el OPL4 también sigue resistiendo (y mientras todos nosotros pegándonos cabezazos con las paredes del cuarto del SaveR).

¿Y ahora? ¿Qué hago? Ya debo de llevar unas cuatro páginas (de folio), y no me quedan más energías pa fortalecer mi espíritu MSX. Me temo que aquí sacaba esto. Dejaré lo de las envidias y demás pa la SECTA MESEXE (la buena, la original), que puede questrene un nuevo formato, ya veremos. De momento sigue el aburrimiento... ¡Hasta incluso!

P.D.: como supongo que cuando leais esto (por mayo-junio) lo del Papá Noel y los tres señores eso os sonará muy lejano, acordaos questo loscribo a mediados de diciemnbvre.

P.D. 2: ¡¡¡No he dicho nada del Néstor!!! Bueno pues nada, que supongo que estas navidades aprovechará la inyección de capital familiar pa comprarse algún que otro libro técnico tal que "Manual del programador educado", "Como programar correctamente", o quizá "Reglas de cortesía y protocolo para programar en MSX con educación".

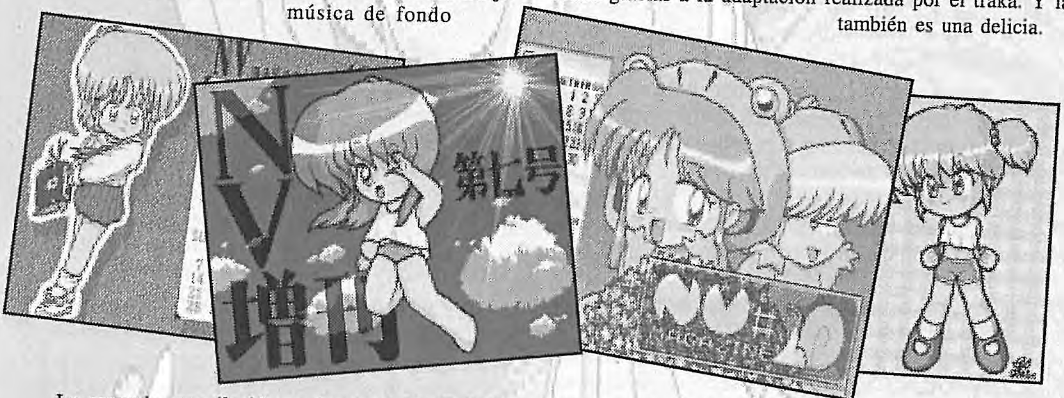


Capitán Corbata

Arte por un píxel

Parece mentira lo difícil que es empezar el comentario de un disco recopilatorio de imágenes, pero es que hacía aaaños que no se veía nada parecido por aquí. Pues aquí tenemos no uno, sino dos idems japoneses con gráficos de los que hacen exclamar aquello de «¡¿Sólo 16 colores?!» a propios y extraños (aunque los más extraños seamos los propios en este caso).

Empezamos con Notos Decolation Disk, que apareción en Japón en enero del 97 y que ahora distribuye por aquí MSX MEN. Se trata de una selección con 28 gráficos realizados por el tal Notos, entre los que se encuentran algunos de los ídems de presentación de la diskmagazine japonesa NV Magazine. ¿Qué os puedo decir? Poca cosa, pero muy signficativa: que este tío es un genio, que ya echaba de menos esos gráficos tan simpáticos y coloristas que sólo puedes dibujar si eres japonés, y que mejor le eches un ojo a las fotos para convencerte. Ah, los textos (en inglés) se ven perfectamente en ordenadores sin kanji-ROM gracias a la adaptación realizada por el traka. Y la música de fondo también es una delicia.



La segunda recopilación es AmateurisM, de Palette Enterprise, algo más antiguo (del 96). Si bien el estilo de Notos tiende más al SD, aquí los dibujos son más «serios», e igualmente geniales. Hay 20, más un anuncio de un próximo lanzamiento, SexualisM, un poco más pornotrágico por lo visto. También lo puedes conseguir a través de MSX MEN (¡¡acaparadores!!), y también puedes ojear las fotos para hacerte cargo.

En resumen, que los compres, que molan un eón.

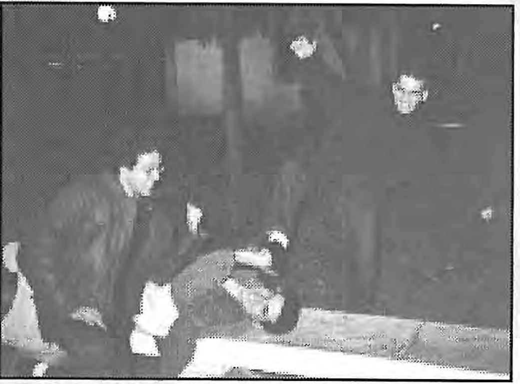
Konami Man





Fractales brownianos: montañas rocosas y plasmas varios

Cuando comencé a programar en tiempos remotos con el QBASIC y en PC nunca imaginé que no sabría cómo acabar esta frase.Vamos, que no sé que escribir para amenizar los programas que acompañan a este artículo. Y es que, como ya he dicho en otras ocasiones, los programas que hago no son aptos para maquinitas obsoletas. Los fractales, las cosas en tres dimensiones con texturas y todo eso... consumen mucha memoria y tiempo de cálculo. Pero no se trata de simular la atmósfera terrestre en un MSX o que un turbo R venza a deep Blue en combate singular, sino de programar en una maquinita con espíritu propio, con ese sentir japonés que vive en todo MSX, con ese yo que sé que qué se yo que hace que escribir este artículo sea un fin en sí mismo, no importando si nadie lo lee ni nadie usa el programilla para generar un plasma y utiliazrlo después en un juego para simular una explosión o lo que sea. Pues eso, que cuando programaba con el qbasic no me imaginaba escribiendo artículos para un fanzine tan *.* como éste.



Tras 34 horas ininterrumpidas de tabarra fractalera no pudimos contenernos...

Pero en el mundo de los fractales no todo son requerimientos desorbitados de cálculo. Los fractales brownianos son un ejemplo de ello. Consisten en una deformación aleatoria de algo, deformación que se va haciendo más pequeña conforme aumenta la escala a la que miras el algo. En el primer programa de ejemplo, se deforma la altura de una línea que atraviesa la pantalla horizontalmente. En el segundo, lo que se deforma es el color de la pantalla, que a fin de cuentas puede considerarse como un valor en función de la posición del pixel expresado con las coordenadas x e y. O sea, en el segundo caso tenemos una dimensión más.

Para ver lo que hacen y por qué son fractales, paso a explicar primero cómo funcionan.

El fractal de la línea funciona así: La línea se representa con un array de tamaño alguna potencia de 2 más uno, digamos L+1. Se inicializan los extremos de la línea (primer y último números) con una posición 'Y' aleatoria. Inicializamos una variable D a la mitad del tamaño del array. Esta variable es la distancia entre dos puntos consecutivos a procesar. Se procesan los puntos por parejas, desplazándonos D posiciones dentro del array entre pareja y pareja. Cuando llegamos al final del array, hemos completado una iteración, es decir, la línea que había antes se habrá subdividido en el doble de segmentos (esto quedará más claro cuando veáis el programa funcionando)

Entre dos iteraciones se reduce D a la mitad, y dejamos de hacer iteraciones cuando D=1, esto es, cuando los puntos a procesar son realidad pixels vecinos. Llegados aquí hemos terminado, y podemos dibujar el fractal simplemente pintando líneas entre puntos consecutivos del array, utilizando los valores como la altura, y el índice dentro del array como posición horizontal.

Pero, ¿cómo se procesa cada pareja de puntos? Sencillicícimo: lo que se hace es inicializar el punto intermedio con el valor medio de los dos puntos, más una perturbación aleatoria. Es importante que esta perturbación sea proporcional a D, de forma que vaya disminuyendo conforme calculamos los puntos para D's cada vez más pequeñas.

El resultado es una línea quebrada que semeja el perfil de una cordillera. ¿Por qué? Porque las perturbaciones en las alturas de los puntos son proporcionales a la distancia entre ellos. Se nota una deformación global de toda la cordillera, correspondiente a la primera perturbación que se calculó. Las sucesivas perturbaciones fueron modificando localmente la altura, con una amplitud de perturbación cada vez menor.

En resumen, todo esto simplemente para decir que en cada iteración se crea un nuevo punto entre dos puntos adyacentes, y se inicializa con la media de la posición de esos dos puntos, más la perturbación aleatoria que decrece en amplitud en cada iteración. Lo único complicado es que tenemos que tener todos los puntos ya creados de antemano en el array, y hay que ajustar bien los índices para que no salgan barbaridades.

```
10 'Fractal browniano
20 'Juanjo'98
30 SCREEN5
40 _TURBOON
50 DIM A(128)   'Array de alturas de los puntos
55 DEFINT B-Z
60 L=128 'Longitud horizontal de la línea
70 A(0)= RND(-TIME)*L -L/2
80 A(L-1)= RND(1)*L -L/2
90 D=L/2          'Distancia entre dos puntos a tratar
100 '*** Bucle principal ***
110 FOR I0=0 TO L-1 STEP D
120 I1=I0+D       'Segundo punto a procesar
130 I2=(I0+I1)/2        'Punto intermedio
139 ' Posición con perturbación:
140 A(I2)= (A(I0)+A(I1))/2 + RND(1)*D-D/2
150 NEXT I0
160 D=D/2 'Disminuye D a la mitad.
170 IF D>1 GOTO 110 'Si D aún no es 1,
171 '                 hacemos una nueva iteración.
180 '***Dibujamos las iteraciones de la línea:
190 DX=L/2
200 CLS
210 FOR I=0 TO L-1 STEP DX
220 LINE (I,A(I)+106)-(I+DX,A(I+DX)+106),7
230 NEXT I
240 IF INKEY$=»» GOTO 240
250 DX=DX/2:IF DX>=1 GOTO 200
```

En el programa he hecho que se vayan dibujando las sucesivas etapas, dibujando la línea sólo con puntos primero separados L/2, después L/4, etc. De esta forma se ve cómo las perturbaciones, tras cada iteración, se van haciendo más pequeñas, y se comprende mejor el funcionamiento del programa.

Si hiciéramos el proceso con D's cada vez menores (tendiendo a 0), obtendríamos un fractal aleatorio. Este fractal se denomina browniano porque al tal sr. Brown se le ocurrió observar (con microscopio) polen de flor suspendido en el agua. Resulta que los granos de polen son tan pequeños que la aleatoriedad de los impactos de millones de moléculas de agua se reflejan en los impulsos que recibe el grano, con lo que éste describe a lo largo del tiempo una trayectoria irregular. El señor Brown hizo gráficas de la posición de granos de polen a intervalos regulares de tiempo. Tras sucesivos intentos fallidos de modelar la trayectoria de los granos, tiempo después otras personas relacionaron esos movimientos con los fractales, y de ahí llegamos al modelo del propiamente llamado fractal browniano. Si hacemos dos de los fractales explicados y los usamos como posición x e y de una partícula a lo largo del tiempo, obtenemos una gráfica similar a las que dibujó a mano Brown en su época.

El segundo programa es la extensión de esto a dos dimensiones. Ahora no usamos un array sino que usamos la videoram como almacén de las alturas de los puntos. En vez de procesar dos puntos separados por una distancia D, procesamos un cuadrado (cuatro puntos) de lado D. Los puntos a calcular ahora son los intermedios para el eje x e y en los bordes del cuadrado, y además el punto central del cuadrado. Como mejor lo comprenderéis (espero) es observando el programa y su funcionamiento.

Juanjen

Bibliografía: para entrar en el mundo de los fractales (no sólo con los de Brown) os aconsejo «The fractal geometry of the nature», de Benoit Mandelbrot (el padre de los fractales) Está en inglés, pero bueno. Yo lo cogí en mi facultad, y fue tal mi enviciamiento que me pasó el plazo de devolución y ahora no me dejan sacar libros en un mes :(

Felices iteraciones y hasta el próximo número.



```
10 '
20 'Fractal 2D
30 'Juanjo'98
40 '
50 COLOR,0,0:SCREEN 5:DEFINTA-Z
60 _TURBOON
70 FOR T=0 TO 7:COLOR=(T,0,0,T):COLOR=(T+8,0,T,7):NEXTT
80 L=64 'Tamaño del cuadrado a rellenar (mejor potencia de dos)
90 '***
100 '*** Pone las cuatro esquinas con color aleatorio:
110 '***
120 PSET(0,0), RND(-TIME) * 16
130 PSET(L,0), RND(1) * 16
140 PSET(0,L), RND(1) * 16
150 PSET(L,L), RND(1) * 16
160 '***
170 '*** Bucle principal:
180 '***
190 D=L/2 'Distancia entre dos puntos vecinos.
200 D2=D/2     ' Mitad de la variable anterior.
210 FOR Y0=0 TO L-1 STEP D
220 FOR X0=0 TO L-1 STEP D
230 GOSUB 320  '*** Llama a la subrutina de subdividir ***
240 NEXT X0
250 NEXT Y0
260 D=D2:D2=D2/2 '*** La distancia entre dos puntos pasa a ser la mitad
270 IF D>1 GOTO 210     '*** Si no hemos llegado a la resolución de la pantalla
'   hace una nueva iteración
280 GOTO 440
289 '***
290 '*** Subrutina que subdivide un cuadrado definido por (x0,y0)-(x0+d,y0+d)
300 '      La subrutina dibuja los puntos de las esquinas de los subcuadrados
310 '      haciendo la media entre los puntos vecinos, y variándolos un poco con RND:
320 X1=X0+D:Y1=Y0+D 'Calcula las coordenadas de la esquina inferior derecha.
330 X2=(X0+X1)/2: Y2=(Y0+Y1)/2  'Y las de los puntos intermedios.
339 '***
340 '*** Pinta los pixels intermedios:
350 IF X0>0 GOTO 370
360 PSET(X0,Y2), (POINT(X0,Y0)+POINT(X0,Y1))/2 + RND(1)*D -D2
370 IF Y0>0 GOTO 390
380 PSET(X2,Y0), (POINT(X0,Y0)+POINT(X1,Y0))/2 + RND(1)*D -D2
390 PSET(X1,Y2), (POINT(X1,Y0)+POINT(X1,Y1))/2 + RND(1)*D -D2
400 PSET(X2,Y1), (POINT(X0,Y1)+POINT(X1,Y1))/2 + RND(1)*D -D2
409 '***
410 '*** Este es el punto central, se calcula con los cuatro puntos calculados:
420 PSET(X2,Y2),(POINT(X2,Y0) + POINT(X2,Y1) + POINT(X0,Y2) + POINT(X1,Y2))/4 +
RND(TIME)*D -D2
430 RETURN
440 _TURBOOFF
450 IF NOT STRIG(0) THEN 440 ' *** Espera una tecla para salir.
```

PROMO 1

Comol Ramoni sempieza a creer esto de que el es el Capitán va y me da una vulgar promo diciendo «yo comentaré lo del Pazos y lo de los Boixos... que tengo que empezar a relacionarme con los personajes insignes del MSX nacional...». Será saltamuelle...

Pero al final malegro de que me haya dado esto a mí (je, je...) por que la verdad es que mola un puñao. Sólo es una promo, pero ni siquiera aquí he encontrado nada que objetar a lo que es el juego. Éste viene a ser unaspecie de continuación del Akin (más o menos), y manejamos a una especie de alien-robot buscando algo por algún sitio matando bichos, preguntando a gente... los que conozcais el Akin ya sabreis a qué me refiero, y a los que no (como



yo) pues deciros que la acción es parecida al YS III, entre un 80 % de acción y un 20% de RPG, estando la acción bien conseguida. La estructura de la pantalla es casi la misma que éste, teniendo también en el SCROLL tres dimensiones (a veces) pero de una forma mucho más limpia y ordenada, aunque no suave, ya que sigue siendo de 8 en 8 píxels, pero la verdad es questá tan bien conseguido el movimiento que ni se nota. Los gráficos son realmente muy buenos, y lo mismo se puede decir de los detalles gráficos, donde tenemos un nivel ALTISIMO (en personajes, enemigos, escena, menús, cuadros de diálogo...), y es que además de haber muchos detalles están bien cuidados. En cuanto al aspecto visual, pues, perfecto: «imagen limpia y completa» (por decir algo), y lo mismo vale pa las músicas, que se combinan perfectamente con lo que es el juego, siendo además muy buenas.

Con todo esto de gráficos y música se me olvidaba deciros que tenemos igual que en el Metal Gear selección de armas y de equipo (en la promo sólo una tarjeta que yo sepa), también con F2 y F3. En lo referente a las armas decir que si dejamos una mina, o tiramos una granada, y

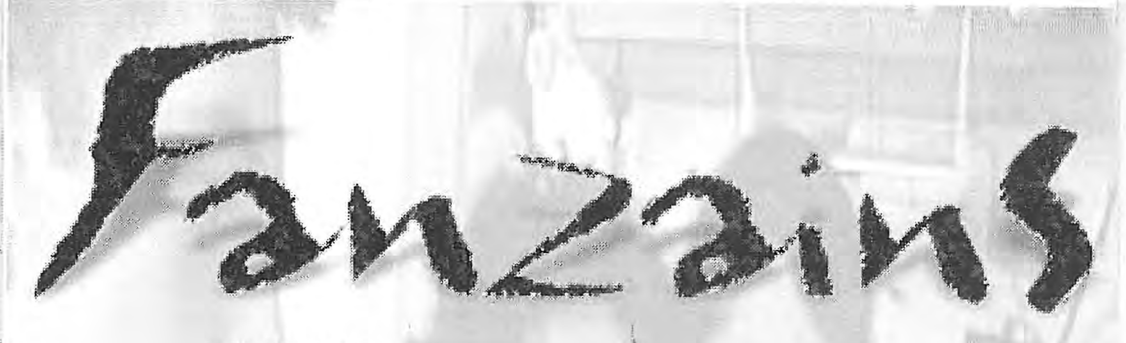


nos alejamos de ella la pantalla se dividirá mostrando en una parte pequeña lo que pasa donde está la mina, además en tiempo real. Lo más mega es que esto no ralentiza para nada el desarrollo del juego, siendo igual de rápido.

Lo único malo que puedo decir no se refiere al juego en sí, si no a la carga de éste, y es que puede que cargue con demasiada frecuencia, aunque no es ni mucho menos un incordio, si no que si tengo que decir algo malo sólo puedo decir esto, ¡pero no hay que olvidar que se trata sólo duna promo!. La verdad es que cuando me lanseñaron en el trozo de cuarto del Ramoni hace tiempo no le presté demasiada atención, pero (sobre todo por las músicas) sinceramente he de admitir que hacía tiempo que un juego (promo) no me causaba tan buena impresión.

Mato#34





HNOSTAR 39

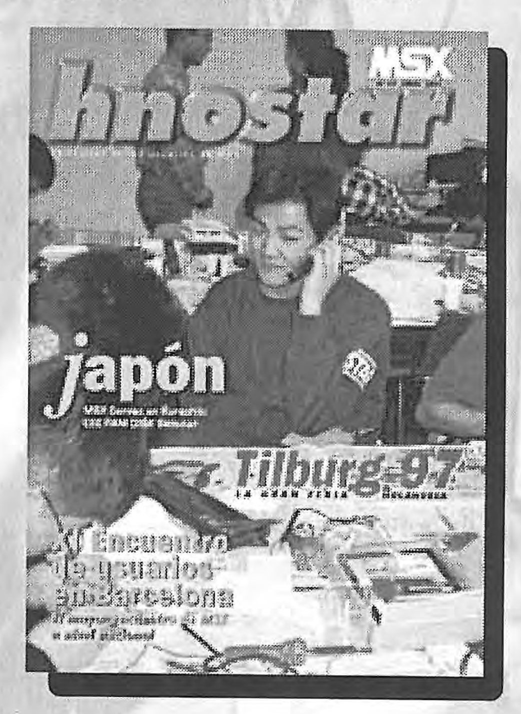
Esteee... que lo mismo quel número pasao (nuestro), que no sé que hago comentando en diciembre una revista (por que esto ya no es un fanzinnne) que salió allá por agosto. Bueno, algún despistadillo habrá (a ver si llega el #40 antes de que salga esto). Pues na, que se ve que los Tarela han normalizao el tamaño de su revista en 50 páginas, lo questá bastante bien; sobre la presentación creo que a estas alturas huelgan las palabras (URO!!).

Empezamos como siempre con la sección de noticias (donde también sincluyen las actividades de otros clubes revolucionarios MSX). A partir de aquí nos encontramos con artículos sobre la XI Ruñón de Barcelona (nel que hay que destacar la gran calidad de las fotografías convencionales, sobre todo en los motivos y en el perfecto encuadre y enfoque, aparte de la profesionalidad que destilan a troche y moche), y la MSX Canvas y el ESE RAM DISK Seminar de Japón, con abundantes fotos y texto en los tres casos (menos en el último, que en la misma HNOSTAR ya lo llaman reportaje fotográfico). Icso facto sencuentra un artículo sobre como meterle mano al interface IDE pa ponerle un LED y la BUSDIR, y a los mismísimos S1985 o S3527 de nuestros MSX para cambiar la configuración de los slots y que rule linterface en algunos casos (¡qué miedo! no pienso hacerlo hasta que me haya convertido en un Padial o similar). Después desto y pa ralajarnos un poco un comentario del Pentaro Odissey.

A modo dintermedio (manque sólo sea pa este comentario) encontramos la sección "Hazlo tú mismo", que aquí sí incluye cosas pacerse uno: te interesa: ampliar un Philips MSX2 y un Turbo R ST a 512 Kb, y también un listado ensamblador pa cambiar de slot o algo el IDE. Una página sobre el MSX Rio 97 do Brasil da paso a una entrevista a Leonardo Padial sobre su expansor deslots de 32 bites. Y a continuación otra de reuniones: la de Tilburg 97, pa mí lartículo más mega de toda la revista, con un punyao y medio de afotos.

A partir daquí vienen las secciones 8 bits, Mundo MSX, Software (con otro punyao de programas, ¿de dónde los sacan? ¿se los hacen ellos?), Opinión (¡¡no sale Javier Dorado!! ¡Tongo!)) algo más corta de lo normal, y pacabar anuncios y El Club Informa (cosas de distribución, la revista...) y sacabó. Bueno, quen las dos últimas páginas hay otro punyao más (y van un punyao de punyaos) de afotos holandescas y japonescas en color.

¿Qué? ¿Qué más quereis que diga? ¿Que no es una fanzinne si no una revista? ¿Qués totalmente profesionalizable? ¿Que no tiene comparación nel mundo mismo del MSX? ¿Ans? Pues no, no pienso decirlo: está muy mal, no vale un rábano de la Patagonia, y parece que les sale por accidente, así que comprad el nuestro (si nos comprais otro ejemplar pa regalar a un amigo pues más mejor) (¡Uy! me sale fuego de la cabeza).



EUROLINK 3

¡Yeah! Aquí está el último UROLINK que ha llegado a nuestras manos. Vaya, vaya... resulta que el encargado de esto es un tal Ramón Ribas, que tan bien se lleva con el Club MeSXes, ¿eh? Pues nada... vamos a hacer un comentario totalmente IMPARCIAL...

No os voy a decir gran cosa del contenido por dos razones: 1: como ellos mismos reconocen tarda mucho en cargar los textos desdel disco, pero esto no es grave (tampoco tarda mucho mucho), y además no es para tanto. 2: hay ¡MAS DE UN PUNYAO de cosas! ¡Yo no tengo tanto tiempo! Y precisamente por esto (por que hay muchas cosas, no por lo del tiempo) puedes estar seguro de que no te arrepentirás si te lo pides: hay bastante contenido como para pasarte una tarde delante del monitor leyendo cosas (interesantes, además), ver que son las cinco y media, y acordarte de que habías quedado a las Moncho... Pero no es una excusa: (por que recordad que es en disco) de cosa trae, y con el que mejor te lo todo, opiniones, entrevistas...

Os contaré un poco muy por programación MSX (¡por Néstor verbórrea estandarizada), pasando hard, un mega de comentarios de soft Metal Gear 2 Ramón Ribas comenta comentario pa entenderlo, "estás digitalizadas diversas (reuniones, sección de Internet, músicas... hasta importa todo esto, simplemente:

cinco con según que Capitán realmente creo que es el "fanzine" todos los que comento aquí que más vas a pasar. Hay comentarios de

encima: tenemos desde un curso de Antonio Soriano!: interminable por noticias diversas, de Japón, de (parece que en el comentario del una pilícula, hay que leer el zummmbao", anda... calla...), fotos Japón...), rumores y cuchiherías, una mega-entrevista a ABYSS. No ¡cómprátelo! ¡ya! ¡mamón!

Decir eso de que carga mucho del disco, que no me gusta que el fondo de la pantalla parpadee cuando lee del disco (como cuando cargabas juegos de cinta), que en mi Mishubushi no me salen los caracteres acentuados y me sale roña, que las músicas están bien (¡pero configurad "por defecto" que cambie al acabarse, y no que se quede OFF!), y pequeños detalles totalmente sin importancia...:¡que te lo compres/pidas! Pacabar mencionar que quien conozca a Ramón Ribas reconocerá un artículo suyo nada más empezar a leerlo, que el Club Mesxes espera ser el próximo entrevistado (os hacemos el favor de dejarnos entrevistar, lo cual debe de ser todo un honor para un algo tan humilde como el UROLINK ese... tranquilos, dejad de besarnos los pies...), y que el Capitán y el Néstor consideran que faltan interrupciones y más cortesía programamística respectivamente. ¡Ah! Ramón, ya hablaremos sobre eso de que el Club Mesxes presentó "cosas" con un interés nulo en la 11 Ru de Barcelona... (más que nada lo digo por secta, ya que coincido contigo; aparte de que se lo comenté a esta gente el día antes, no me dejaron hacer nada, de forma que considero que eso no va conmigo...(Ramoni, esto no me lo quitas, que es una opinión personal e intransferible)).

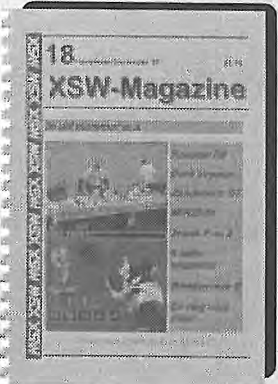
I.C.M. MAGAZINE 29

¡De nuevo Club Mesxes bate todos los recorders! ¡En una aaanyo hemos sacado dos números (URO!!)! Y claro, la competencia que no es tonta no se queda de brazos cruzados, si no que aprovecha para despellejarnos vivos con su puntualidad exasperante: ya hemos recibido el HNOSTAR 40, el XSM 19, y pacabar? este I.C.M. 29. Por cierto, ¿qué ha paso con el 28? Cómó éscríbó éstó én él Túrbó R dél SávéR él Néstór mé há púésto él Néstóràcéntós, í qúíéré qúé lómpléé, áééíínnás qúé lé dédícó éstó (que horror con la tecla del Kana todasta frase!) Acabáramos.

Espero queste comentario no sea tan aburrido como el del HNOSTAR, ya que normalmente los I.C.M. suelen hacer méritos paraello... Este número viene de nuevo con la portada en 3D como (según hemos leído) en el 28. ¡Sorpresa! Lo primero que nos encontramos es un reportage dalla Spagna acerca del 12 encontro degli utenti MSX (por lo que he podido ver es el mismo comentario de Ramón Ribas del XSW 19 pero muy en corto) (¡¡QUÉ NO SACAMOS EL SD #11 EN BASURALONA!!); pa seguir con las Rus viene la MSX Festa 97 (es el comentario de Kunji Ikeda), y otra de MSX FORUM. La verdad es que menos en el comentario de la MSX Festa no hay fotos de; si hay que decir algo es que no vale mucho la lástima (perdón...).

Después de viene una noticia/comentarillo del ACCNET, con explicacion de que va la cosa y eso, seguido dun comentario del emuladero de la Colecovisión pa MSX, idem del No Name (cortito), lo del Nice Mouse MSX, y la noticia de quel Club Gouda definitvamente

XSW-MAGAZINE 18



Aquí tenemos otro ejemplar deste algo holandesco, cuyo nombre leído al revés queda: ENIZAGAM-WSX. Curioso, ¿eh? Si os fijais nel SD #10 salió comentado el #14, por lo que se supone que quedarán unos cuantos por ahí que no he visto ((¿?) la culpa es de Ramón Ribas...).

Ya sabeis como van los XSW, o sea que: Redactioneel, Hnostar 39,MSX Info Blad 5, un comentario del Dark Voyage de Compjoetania, un algo larguillo (para lo que sestila en XSW) sobre Zandvoort 97, el MPCD Magazine 31, otro comentario del Track 2 y del Techno Trance, que parece que son dos programas holandescos de musicoides, un artículo sobre el expansor de 8 slots de Sunrise (si conocieran a Padial...), otro comentario del Bopmberman 2, algo de "Wat & Hoe Harddisks (2)", que va de como instalar algo nun disco duro o así, comentario del Track 3 (la continuación del 2 questá por ahí arriba), y después viene una cosa de "Open Dag MCD" por si le interesa a alguien, sigue algo que parecen trucos pal PA3 ("PA3 Vijadengegevens", ¡cágate!), nosequé del Pentius, el clásico "De Floppy Disk Drive (8)", con información técnica (un poco), sigue algo de Tweety's Choise (I agree, it's "choice", not "choise"), y pacabar lo último que les ha llegado: ¿qué es lo último que les ha llegado? Lo último que ha salido ¿y qué es lo último que ha salido? Pues algún ejemplar de SD MESXES, ¡cómo no!, de forma que la última página está toda reservada para alabanzas, exclamaciones de admiración diversas, y muestras de envidia, y es que ya sabeis: somos los mejores, los más guapos, bla, bla, bla... Como cosa curiosa (no significativa) señalar que en el comentario del SD #10 dicen aquello que os dije en él sobre el comentario del XSW 14 de que había chistes tipo "Un teclado de la KGB no tiene tecla de escape", y ponen la frase esta tal cual (en españolesco), bueno,ponen "La KGB No Tiene Tecla De Escape", lo cual ha producido en los miembros del Club un sentimiento extraño como de "anda, si hay alguiene que lee el fanzine y todo" "resulta que no estamos solos en el universo MSX" y bla, bla, bla...

Por último señalar que a pesar de que el fanzine tiene una estructura FIFO (First In First Out, lo primero que llega es lo primero que sale, o LILO, depende) por la forma en que están colocados los artículos, la presentación/ maquetación es de las mejores (sin llegar a los HNOSTAR), por lo que da la impresión de que son ellos los que quieren hacerlo con este estilo. Y ahora si me permitís una pequeña licencia "Hey you! Yes, the Mari Van den Broek or whatever who is reading this. Do you understand our SD MESXES? We don't understand anything of yours XSW at all! Any way it's nice change our fanzine with yours. I've seen that you read the review of XSW in SD MESXES, and that you have read "La KGB No Tiene Tecla De Escape". Good joke! At last: come to Majorca for your holidays like Abyss did a couple of years ago, there are some "naked beaches" and we'll do a lot of secta (URO!!)! See you!". Y de paso hago un poco de país.



para y vende que se yo del nombre o algo así y que Miri Software se ha hecho cargo, y pacabar como adaptarse un mando de Sega pal MSX (con fotillas y demás). Nesta parte al menos hay fotos.

A modo de finalizamiento vienen short news, Club's Information (con el Future Disk 33), y una lista de Hard y Soft. Hombre, son 18 paginillas DIN A5, y la maquetación así así... distinta para cada comentario/algo, como si no tuvieran un patrón a seguir. la verdad es que si sólo fuera por esto el fanzine no valdría mucho la pena... pero enresulta que viene iun suplemento A COLOR (amore) de como potentiate un 8245, con cosas como ponerle un tercer slot, adaptarle una disketekera cualesquiera, pasarlo a 2+, y como hacerlo más multimedia (ejem...), todo bien explicado en inglés (no muy bueno que digamos), con fotos en color y esquemas (buenos) haya donde los necesite. Si teneis pensado hacer alguna cosinya desta a algún 8245 (más o menos italianesco) entonces... ¡te interesa! (realmente). Si no cómprate el SD #12.

Que soy el **Mato#34**

MSX FORCE 2

Yastáquí el segundo número deste fanzine brasileiro (pero... ¿¡Qué es esto!? ¡NO hay fotos de tetas brasileiras en el carnaval de Rio! ¿Cómo esperan exportar esto? "It's a joke"). Lo de inglés es por que ya ha habido algún que otro malentendido con esta gente por culpa del idioma. Nesta ocasión viene más ligerito de páginas (30) quel #1, pero todavía se hace cargo (pero NOSOTROS seguimos siendo los mejores, los más guapos...).

Después de la página 1 en blanco viene el índice (con una página enterita para él),seguido de Editorial, y de MSX News, donde hay noticias sí, pero casi todas do Brasil. Después vienen tres páginas con un poco de historia sobre clubs y ajuegos también do Brasil, y justo a continuación una iniciativa interesante: recoger MSX de gente que no los utilice, y repartirlos por ahí (aquí ya nos hemos agenciado un par de MSX así, sobre todo de gente de nuestra clase, ¡je, je!) Sigue Software, donde comentan el Sonic (¡¡¡sescribe SonYc!!!), Sir Dan (promo), KPI Ball (más promo), Match Maniac, y un poco de truku para el Super Daiseriakiu. Después desto un artículo sobre el cartucho brasileiro más famoso del mundo entero: el Megaram Disk (o Meagoram), paumentar la memoria.

Seguimos con Internet in Paper, donde hay un algo de MSX sacado de Internet y A Historia do MSX na Internet Parte 1. Después algo que interesará a los aficionados a las plantas: Macetes no uso de HD's, con algo (no sé muy bien lo qué) de eso. Después de la sección de trucos viene la de fanzines rivales, con Eurolink, Food for your MSX 1, SD MESXES 9 ("e el melhor, el mas guopo, blao, blao, blao...") donde critican el que rompiera el poster de HNOSTAR (creo que esta gente es demasiado seria), y los Hnostar 38 y 39. A continuación un artículo de Saiba exatamente como e uma serial padr!o MSX, y uno sobre Brasilia 1997. Pacabar comentan el Energy from MSX, anuncios, opinión, y "The last words..." (el tono desto último me recuerda a algo así como "LASP..." que salió en nosequé SD #1).

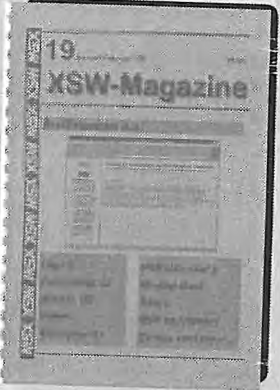
Acabáramos. Más o menos como el #1: bien presentado, entretenidillo, sigue sin haber demasiadas fotos (al menos en la primera parte del fanzine)... Aunque sí se nota (lo es) un poco más escuálido que el #1. Y pacabar me pregunto: ¿de quién fue la idea de comentar fanzines? ¿qué se supone que tendríamos que decir? ¿contenido? ¿si me gusta? ¿Ans? Bha, tranquilos, sólo sun poco de reflexión metacarpiana. Hasta!



XSW MAGAZINE 19

¡Hoal de nuevo! Soy vuestro magazinólogo preferido, y gracias a que este SD #11 tenía questar pa cuandol HNéstor se fuerase a Barcelona (tercer premio del concurso de chistes) y a que nos siguen llegando cosinyas de fuera puedo seguir deleitándoos con mi charla verborrea. Lo curioso del caso es que nel 8 denero ya tenemos el XSW de enero/febrero: cómo se nota questa gente no sentera de según que cosas...

Y yastamos con lo de siempre: típico XSW con las típicas tapas en rojo, la típica estructura XSW, y el típico holandés. Como es lo de siempre os iré contando curiosidades y demás porquerías, y para empezar nada mejor que el índice, donde nos encontramos con un índice de ¡los anuncios! (Capi a ver si aprendes y nos profesionalizas duna vez), por cierto, que nesta página del índice también están la tarifa de precios (incluyendo los anuncios, unas 700 para uno de tamaño A6) y demás roña (he descubierto que año en holandés es jaar, recuerde 20, puede serte útil). Nos encontramos con un prontuario de asimbología de uso pal XSW, algo de «se va a hacer una feria o algo», comentarios del FutureDisk 33,The Best of MSX (recopilación de cosas de MSX nun CD que tan en boga están últimamente), otro sobre una feria o algo de Almelo (no había oído hablar nunca della), sobre el Babel The New MegaBlocks (de Cabinet), chiste malo de ya veo le dijo un ciego a un sordo (confirmado: estos chistes son otro tópico en los XSW), MSX User 11 (fanzinesco holandesco), lo más mega de todo: «The 12th Barcelona MSX Meeting» by Ramón Ribas Casasayas, en inglés, de forma que nos podemos enterar que dicel pardillo este (fallo gordo: ¡¡¡el SD que había allí era el #10, y no el #11!!!), y con fotos de la Ru de Cartagenerasca; más chiste malo, «MSX-DOS 1 of 2 wat moet je er mee? (3)» pues eso, el MSX Info-Blad 6, la noticia de que SRM stopt definitief, un algo de ML Beguinners Guide, que no tengo ni zorra de que debe de querer ser (es en disco), Unprintable Error (¡ya sé que es: una fe derratas! (nel Club Mesxes no nos hacen falta cosas como esa, ya que aquí nadie dice tonterías como que una pantalla en SCREEN 4 necesita 6Ks o algo así)), el Be-Bop Bout, Sonyc (con un par de notas entre corchetes...), un algo nuevo de MSX in internet con información variada (no direcciones), y el fin de.

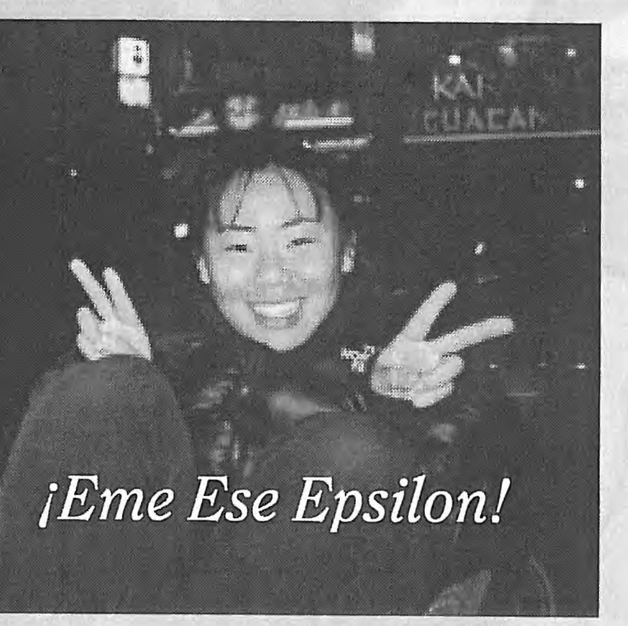


Pal que no sepa de que va la cosa y sea nuevo por estos lares, pues decir quel fanzine está bien, con cosas y tal, pero questá nholandesco. Meam si hacemos una version in english! Meam... (¿Club Mesxes también debiera de...?, ¡bha!, pues dejadlo en holandés...).



¡Ya os lo había decido mucho antes de! Nos llega el numeramen 40 de la Hnostar justo a tiempo pa incluirlo aquí (y así de paso nos cuadra la maquetación nesta sección). Los Tarela vuelven a cambiar el aspecto de su, acercándolo aaanyo a aaanyo a su propia leyenda y claustrobancia. Mola la portada. Empezáramos. Como siempre icso facto de todo nos vienen las noticias, como casi siempre del tipo comentarios de fanzines; como ellos mismos dicen a partir dahora este cuento shacabao, y sólo comentarán de los fanzines las cosas más significativas (¿y curiosas?), más o menos lo que minterrogaba yo por no se qué comentario. Después de un pequeño algo sobre Padial y sus cosas nos viene un mega bloque de ruñones internacionalescas de Japón, Brasil (2), y Cartagena 97. Icso de facto dos artículos sobre el Sonyc y el Accnet, realmente completos: te interesa. A continuación un artículo sobre la ru (alguna) de Zandvoort. A partir de aquí la cosa decae en su propia con las habituales secciones de la revista: mundo MSX, MSX & 8 bits, from Internet (que había desaparecido nel anterior número y que quizá por ello viene regordeta), Software, y opinión, donde Javier Dorado vuelve por sus fueros y domina con mano férrea la sección como hace tiempo que no se veía, imponiéndose con absoluta contundencia al pobre pardillo que ose quitarle un trozo de su parcela (neste caso Antoni Burguera, un conocido nuestro daquí de la isla, que con dos algos intenta al asalto al poder, con nefastos resultados, como era de esperar); es bonito ver de vez en cuando que algunas cosas nunca cambiarán (no es crítica, realmente es así aunque dicho en plan secta: en cierto modo esto ya es algo clásico en el Hnostar, y cuando no aparece le echamos de menos). Acabáramos con los anuncios, el Club Informa, y ¡Qué me dices!. Lo de siempre: bien, bien, y bien... Llega a ser tan repelentemente difícil encontrarle algo que objetar que me he tenido que poner la B.S.O. de Despedazator (¿¡todavía no la has visto!? ¡¡A qué esperas!!) pa poder divertirme un poco haciendo el comentario. Pues eso.

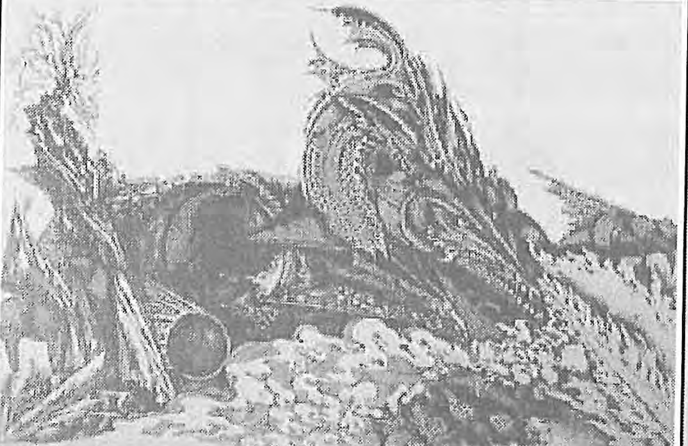
Ete aki **Ai Kitayama**, una más que nos acompaña en las sectas de los fines de semana. Ella no sabe mucho de español, pero nosotros le estamos enseñando las palabras más necesarias para desenvolverse aki nespaña, como: _Ya te vale, a la calle, puta, coño, venga coño!_, etc. Y vosotros direis: Pero como!! le enseñais a decir «puta» y no le enseñais «**MSX**»!!!??. No, si es que ya lo hemos intentado, pero no hay manera. Mirad lo que nos contestó cuando le dijimos que nos lo pronunciara en español:



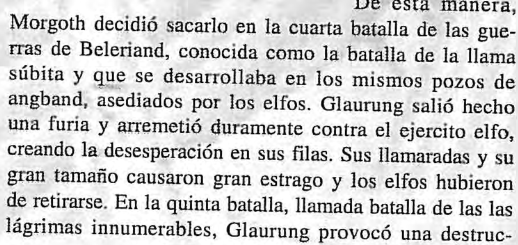
DE CUENTOS... Y LEYENDAS

GLAURUNG

Bienvenidos de nuevo a esta sección,espero que la anterior entrega os haya gustado,o al menos interesado. Como ya comenté, seguro que más de uno se sorprenderá con los artículos que irán apareciendo, pero de eso se trata, mostrar ese lado de nuestro software un tanto desconocido, y que sin duda merece la pena conocer. En esta ocasión será un dragón el protagonista, un dragón de fuego llamado Glaurung.... Todos recordareis perfectamente un juego editado por Erbe llamado las tres luces de glaurung. Como ya se ha comentado muchas veces, los juegos de aquella época estaban muy bien cuidados, en todos sus aspectos, incluyendo su historia. La introdución que podemos leer en este juego nos cuenta que un guerrero, llamado Redhan, se introduce en los dominios del señor del mal, un castillo en el que habita uno de los más peligrosos servidores del mal: Glaurung, el gran gusano. Su misión reside en encontrar unas joyas para poder rescatar a Taleria, una joven, en manos de otro mortal enemigo, Zwolhan, señor del círculo de la esfera resplandeciente... Aunque nosotros nos centraremos en ese dragón, que ya poseía vida propia y un largo historial antes de que los progra madores del juego se fijasen en él, y es que Glaurung es una creación de J.R.R. Tolkien, uno de los mejores escritores de literatuta épico-fantástica, el cual revolucionó el universo de Faery y encumbró de nuevo a los elfos y demás personajes en sus inolvidables obras, bien conocidas por el buen lector.



Ahora, para los que no la conozcan, la verdadera historia de Glaurung. El Quenta Silmarillion nos cuenta que Morgoth el oscuro se encerró en los pozos de Angband, para allí desarrollar sus mas secretas magias y crear todo tipo de seres monstruosos. Su más grande éxito fue sin duda la creación de los dragones, que eran unos gusanos gigantescos y de tres aspectos diferentes. Unos eran como grandes serpientes que reptaban por el suelo, otros poseían patas para moverse y los últimos estaban dotados de unas alas para poder volar. A su vez, cada especie podía tener dos clases distintas: los dragones frios o los dragones de fuego-o Uruloki-. Sin duda estos eran los más temibles. Glaurung fue el primero y el más grande de estos dragones; perteneciente a la raza de los Uruloki, tan sólo necesitó un siglo de incubación para formarse y salir al exterior. Fue en el año 260 de la primera edad del sol, su aparición fue nefasta para los elfos, ya que arrasó las tierras de Hithlum y Dorthonion, causando grandes destrozos y muchas muertes; sin embargo, Figon, príncipe de Hithlum, logró expulsarle de nuevo a los pozos de Angband. Glaurung esperó dos siglos más en las cavernas hasta llegar a su máximo poder y esplendor. De esta manera,



Morgoth decidió sacarlo en la cuarta batalla de las guerras de Beleriand, conocida como la batalla de la llama súbita y que se desarrollaba en los mismos pozos de angband, asediados por los elfos. Glaurung salió hecho una furia y arremetió duramente contra el ejercito elfo, creando la desesperación en sus filas. Sus llamaradas y su gran tamaño causaron gran estrago y los elfos hubieron de retirarse. En la quinta batalla, llamada batalla de las las lágrimas innumerables, Glaurung provocó una destruc-



ción aún mayor.Acompañado por un ejército de dragones menores, embistió de manera brutal al ejército de elfos, hombres y enanos, que se habían aliado contra el enemigo común. La batalla fue larga y sangrienta, tan sólo los enanos de belegost pudieron aguantar el aliento de los dragones, y su líder, el rey enano Azaghal, consiguió herir y apartar de la lucha a la bestia, aunque esta acción le costó la vida. Una vez recuperado, Morgoth usó a Glaurung para mantener los territorios conquistados, no sólo con su fuerza; su poder hipnótico sometía también a las gentes y les imbuía miedo en sus corazones. En el año 496 de esta misma era, Glaurung destruyó los ejércitos de Nargothrond en Tumhalad y se apoderó de su palacio, y como otros dragones, se apoderó de un gran tesoro y se tumbó sobre él. Mientras guardaba el botín, arruinó y destruyó las vidas de Hurin, Nienor y de Finduilas, princesa Dunadan de Dol Amroth. Por fin, el final del reptil estaba cerca. En el 501, Turin Turambar, hijo de Hurin, logró mediante la astucia introducirse en el cubil de la bestia, y logró introducir en el vientre de este la espada Gurthang. A pesar de su valerosa acción, Turin murió tambien a causa del veneno de la sangre negra y de la ponzoña de las ultimas palabras del dragón.

Esto es todo lo que se sabe sobre Glaurung, quizas los que no conozcais el universo de Tolkien os pueda reultar un tanto confusa esta historia, pero si hubiese comentado o explicado cada personaje o ciudad que aparece en este artículo necesitaría el fanzine entero para mí, es una buena excusa para los noveles que no conozcan a Tolkien e introducirse en su magico universo, seguido e idolatrado por muchos. ¡Hasta el próximo número!

Juan Miguel Gutiérrez

INTERbutin NATIONAL

LLEGA EL CAPITAN CORBATA.

¡Hola!, así es, soy el Gran Capitán Corbata, pero lo de Gran lo podeis quitar para hacer más corto el nombre (y por que se da por supuesto). Enresulta que neste fanzine sale gente que sabe mucho hablando duna cosa que se llama ensamblador, y que tienen artefactos ecstranios llamados IDEs y SCSIs, y cosas destas, que se ven que cuestan un trozo de hígado (como dicel SaveR). Poco a poco la clase hamburguesa se vapoderando del MSX, pero no sacuerdan de que el MSX partió de lo más humilde, y que por tanto nunca debe de darle la espalda a los orígenes (aplausos). ¡Por ello estoy aquí! ¡Trabajaré infatigablemente por los pobres que no tienen acceso a esas «maravillas» de última hornada, y para los que todavía no pasan del GOSUB (como cierto Hombre Cualesquiera) y eso de ensamblador les suena todavía a pegamento! ¡Prepárate historia...! ¡Hazme sitio!



EMPEZARAMOS

Antes de que se molvide, lo de Capitán Corbata es un pseudónimo para preservar mi persona de la infamia de tener quescribir nesta sección. Pues bueno, en la famosa encuesta de no se que número, nel apartado de programación hubo muchas respuestas que pidieron BASIC, pero... ¿a qué nivel? ¿ans? Bueno, con la excusa de mi primer International Futuras Aplicaciones (International Buting, ver más adelante) me he permitido empezar aquí una nueva lucha con algo tan basicote y sencillo como son los sectores del disco... «UROOO!!»... bueno, supongo que hacer PRINT»DAME UN CAFE» ya lo tendreis superado, y eso describir vuestro nombre en las pantallas de los Amstrad y Spectrum en los Prycas y Continentes mientras vuestros padres van de compras... que tiempos... mi primer bucle FOR...NEXT lo hice en un CPC 464 en el Pryca hará de aaanyos... ¡bueno! ¡centrémonos! Pos eso: ¿que qué nivel? Pues supondremos a partir dahora que ya sabeis un poco de programación básica PRINT, GOTO, INPUT, FOR...NEXT, POKE, PEEK, STICK, CHR$, ASC... o no, ya veremos.

Enresulta que a los MSX se les puede poner disketekera (no lo digais mucho por la universidad o la gente que sabe se reirá), que al igual que otras cosas también puede ser utilizada en un grado bastante alto desdel BASCII (una mezcla de BASIC y código ASCII... ¡jaaa! ¡jaa! ¡jaaa! ¡qué ingenioso soy!) perdonad, sí, me he equivocado, BASIC. «¿Qué quiere decir nun grado bastante alto?» Pues 40... ó 50 grados a la sombra... ¡pero qué cahondo...! ¡asesinato en primer grado!... ¡juuaaaa! ¡juaaa! ¡juaaaa! ¡pero que bueno que soy!. Basta. Icsonosfacteáramos daquí. Quiere decir que podemos acceder directamente a los... SECTORES (¡DIOOOS!). Inate kun cuaderno con páginas es lo mismo kun disco con sectores... ¿qué fuerte no? Pues eso, tenemos 1440 sectores (en 2DD, en 1DD son 720) cosecutivos nun disco, y en cada sector hay 512 bytes de cosas, lo que nos da 720 Kb por disco. Lo más mega es que un sector es la unidad más pequeña que se puede leer/escribir dun disco, ni siquiera en ensamblador o con el DOS podemos acceder a un par de bytes sueltos del disco: un sector es... INDIVISIBLEEE («¡que miedo!» no, pero quería hacerse cargo).

Pues sí señor, tenemos un BASIC tan potente que nos permite acceder a cualesquiera sector individual del disco. ¿Qué como se fa esto? Pues ni más ni menos que con DSKI$ y con DSKO$. El formato déstas cosas es:

- Función(DSKI$(unidad, sector)): nos lee el sector de la unidad. Tiene que ser llamado como una función: A$=DSKI$(0,0), PRINT DSKI$(0,0)...

- DSKO$ unidad,sector: el revesse. Esta es una orden en su propia consecuencia.

¿Y qué datos leemos/grabamos nel sector? Bue-

no, más bien no son datos, si no bytes que no llegan a la categoría de ente informático: simplemente el MSX deja una zona de la memoria para trasvase dinfomación de sectores. «Pero un programa también son bytes en la memoria» Sí, pero el MSX lo trata como a un ente perfectamente definido: se puede borrar, ejecutar, grabar con órdenes específicas para él, modificar... sin tener que tratarlo por bytes, lo de los sectores para el MSX es una es pecie de «¿qués eso que tienes ahí?» «no sé, me han dicho que no lo toque que no se qué rutina dacceso a disco o algo lomplea». Pues eso. Esta zona de la memoria (que mide 512 bytes, lo mismo kun sector, ¡qué casualidad!, ¿no?) empieza en la dirección guardada en 62289 y 62290, y pa conocerla hemos dhacer

```
PRINT PEEK(62289)+PEEK(62290)*256
```

normalmente es 60311 o así, varía muy poco (por lo que he visto).

Y QUE, ¿PUEDO JUGAR YA AL TETRIS?

Sí hombre, pero aquí te dejo quinvestigues tú. Por aquí os dejo un programa que lee un sector y os lo muestra en pantalla; esto ya lo hacen muchos programas, pero así podeis ver como se tratan los sectores. Inatela, ínatela ya, está tirao, así que lo entenderis muy fácilmente, simplemente lee un sector y hace un «volcado» de la memoria donde tenemos ese sector a la VRAM en SCREEN 0.

```
10 D=PEEK(62289) + PEEK(62290) * 256
20 SCREEN 0: WIDTH 80
30 INPUT «SECTOR»;SE
40 A$=DSKI$(0,SE)
50 FOR C=D TO D+511: VPOKE V,PEEK(C):
   V=V+1: NEXT
```

Para ver cosas curiosas os sugiero los sectores 0, 7-14 (directorio), y si quereis cambiad el programa para que os saque todos los sectores del disco con un FOR...NEXT. Si cogeis un disco donde tengais el COMMAND.COM podeis intentar cambiarlo un poco (¡¡los mensajes!! ¡¡que lo otro es programa y os lo vais a cargar!!). También si cambiais la dirección en 62289 y 62290 cambiais la zona de memoria donde irá el sector: cuidado donde lo poneis, y haced un CLEAR para por si. Os podeis hacer un copión chapucerillo y todo, yo le he hecho uno al Ramoni que flipa... Os dejo que os calenteis un poco la cabeza... (¡qué vergüenza! si me vieran mis amistades a este nivel...)

INTERNATIONAL ALGO.

Y vamos a acbar con un poco de secta. ¡JA! ¡JA! ¡JA! ¿¡Qué se creen esos ricos de pacotilla, escribiendo por aquí sus algos para arrancar a 60 HZ con el Mega- SCSI y el IDE, o poniéndose programas configurables o algo!? ¡Los pobres también queremos disfrutar desto! Así que si eres como el Ramoni y yo y no puedes permitirte todavía el lujo dun caharrico destos... ¡alégrate, mortal! ¡aquí está el...! ¡¡¡INTERNATIONAL BUTING!!!! (¡push!) Yo el defensor de los pobres os deleito con esta maravilla, que os modificará el sector de arranque de vuestros diskets permitiendoos arrancar a 60 Hz con el disco metido, y además... ¡no cargará el MSX DOS si no pulsais CODE! ¡Ya no tendreis que agachar la cabeza cuando os cruceis con un Pazos, o un Armando, o Un Soriano por la calle... miradle a la cara y decidle «Tengo el INTERNATIONAL BUTING» ¡¡Aleluya!! ¡Nosotros también tenemos futuras aplicaciones al más puro estilo Néstor Soriano! ¡Lo de CODE es para por si tenemos nel disco cosas de BASIC y el DOS, y pasamos déste pero queremos 60 HZ automáticos! Curioso: si hacemos un _SYSTEM desdel BASIC nos dará un Syntax error, también hay que tener pulsado CODE. Bueno, que kum ho faig, pues pongo VDP(10)=0 desde ensamblador y actualizo la posición de memoria dondel BASIC lee/escribe este valor pa que aluego el muy ill de put no me lo entrejoda.

«¿Por que no has puesto de paso el POKE pa cargar el DOS sin haber pasado por él». Lo probé, pero el BASIC se hacía su fanzine luego y me lo borraba.

«¡Quiero!, pero lo de CODE al revés, que lo cargue por defecto». Pues cambia el 192 del final de la línea 60 por un 200.

«Yo no quiero 60 HZ. porque tengo un monitor de fósforo verde/una tele desas de botón UHF-VHF que me dio la yaya» ¡¡Qué te den por el culo!! ¡¡Yastá bien!!

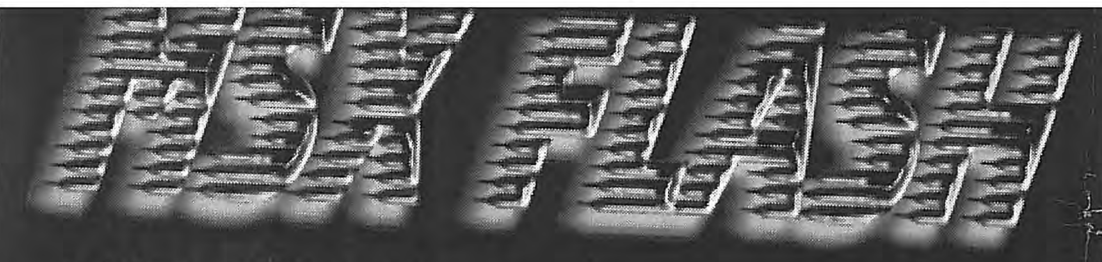
Hete aquí el programa:

```
10 D=PEEK(62289!) + PEEK(62290!) *
   256
20 A$=DSKI$(0,0)
30 POKE D+35,24: POKE D+36,97
40 FOR S=134 TO 164 :READ A:POKE
   D+S,A:NEXT S
50 DSKO$ 0,0
60 DATA 50, 208, 192, 175, 211, 153,
   50, 232, 255, 62, 137, 0, 211, 153,
   243, 219, 170, 230, 240, 98, 6, 211,
   170, 251, 219, 169, 203, 103, 192,
   24, 129
```

Problemo: que quito el mensaje de Boot error, press any key for retry... ¡pero qué más da! ¡tampoco voy a hacerlo tan lindo y correcto comol Soriano!

¡Hasta incluso!

Mato#34



● *Los amigos del MSX Boixos Club salieron un día por el mundo, acabando en un cine de medianoche viendo la última pesadilla de Freddy en 3D, y como las gafas iban de regalo aprovecharon para sacar en la pasada Ru de Barna un slidechou de imagenes tridimensionales, con gafas de Freddy incluidas, claro. El slidechou se llama 3-D MSX y consta de dos discos que contienen unas 20 imagenes en screen 8 entrelazado en formato MIF. Las imagenes nos muestran diversas escenas, la mayoría de ellas paisajes y vistas de ciudad, además de algún que otro render y un par de animales. El slidechow debe verse con las gafas si se quieren apreciar las 3D y con el brillo y contraste del monitor altos para que se vea mejor. Como se trata de un slidechou no consta de mucha presentación, tansolo un logo inicial y una pantalla de instrucciones (manque la frase introductoria sea algo reverberizante...), además de un apoteósico (por decir algo) final. Ah, las etiquetas de los discos son en color.*

● Ramón Ribas nos ha comunicado que pronto traera pa nuestras tierras el **Fighter's Ragnarok** (pseudo-comentado en el artículo del SaveR) y el **Animecha**, un programa editor gráfico y de animaciones en Screen 5, hecho por los autores de *Be Bop Bout*. Seguramente se sabrá algo para la próxima Ru.

Para la próxima feria de Tilburg se espera el siguiente material:

- **The Lost World**, de *Umax*, que vendrá a ser un clon del *PA III* pero con historia diferente...
- **Angel** y **Ablaze** dos shoot'em up, el primero de ellos de la mano de *Sargon*,
- **Harry ant's race against time**, juego de plataformas del grupo *Aurora*,
- **Xtazy**, de *Abyss* (sobradamente conocido),

...y como de costumbre diversas magazines (*Future Disk#36*, *MGF*, *Totally Chaos Interactive*,...) y varios discos de música, entre ellos un disco del equipo de Future Disk sólo para MoonSound.

Lo que NO se espera en Tilburg es el **Core Dump** ya que parece que esta vez los de *Parallax* se lo toman con calma (mejor así).

● Como ya comentamos en el pasado número (...) *Angel Culla* junto a la *AAM* ha desarrollado un nuevo periférico destinado a las comunicaciones: el **ACCNET**. La principal caracteristica del aparato es que permite conectar directamente un modem interno de PC sin necesidad de RS232C. Gracias a ello se consigue abaratar el coste que representa la adquisición de un modem (los externos son bastante más caros) y la dificultad que representa hoy en día encontrar un RS232C (no es que no haya, pero el lo tiene no lo suelta!). Además con el **ACCNET** se consiguen velocidades bastante superiores a los 19200 que permiten la mayoría de los RS323C existentes (obviamente los usuarios de TurboR salen ganando en este aspecto). El interface **ACCNET** se vende al precio de *9450 ptas*. y se distribuye junto al **COMS5.2** y el **QQWK**. Opcionalmente puede solicitarse un modem interno. Para más información al respecto dirigiros a la *AAM*:

Jose María Alonso **<jalonso@ibm.net>**

Dirección Postal:
Apartado de Correos 97075
08080 - Barcelona
España

Últimamente oímos hablar mucho de un proyecto nacional que recibe el nombre de *MSX Modular*. *Rafael Corrales* del club *MSX Power Replay* nos envía este texto en el que encontrareis información sobre el proyecto.

El Z380 ha sido comentado numerosas veces en múltiples revistas y artículos de MSX en Internet y Fido, existen proyectos e incluso placas con Z380 ensambladas , pero son solo bocetos y por fin, en 1998 el MSX dará un salto al futuro, el Z380 en su última versión va a ser ensamblado en un proyecto real y que forma parte del conjunto del **MSX Modular (MMSX)**, Leonardo Padial ya me ha mostrado toda la documentación de este procesador de precio reducido y avanzadas características.

El Z380 permite operaciones nuevas, como son la multiplicación y división, opera a 32 bits internos y se comunica a 16 bits, acepta todas las instrucciones del Z80 y es compatible con el en la totalidad, de modo que un Z380 suple perfectamente al Z80, es un procesador muy utilizado en aplicaciones militares, esto provoca una no dependencia hacia la disponibilidad del mismo. Y además de estas ventajas existe la que mas apreciarán los programadores, el Z380 amplia la capacidad de direccionamiento por slot hasta la cota de 1 Gb por slot, en total puede manejar *4 Gb lineales*, de modo que ya es factible el realizar un sistema operativo nuevo y menos limitado.

La placa Z380 va a ser combinada, el que posea un viejo MSX-2, 2+ o TR , podrá instalarla en un slot de 8 bits, el Z80 internet quedará inhibido y la nueva BIOS pasará a ser la encargada de manejar el sistema, esto no es ventajoso, ya que se recurre a metodos de multiplexación para a través de un bus de 8 operar con un procesador de 32 bits, se pierde velocidad y posibilidades.Esa misma placa podrá ser insertada en el PDS (o slot de 32 bits) del nuevo expansor de Padial, de modo que en dicho expansor ya podría operar a 32 bits y controlar los 3 slots de 16 bits para placas de video, sonido, etc... esto provoca ya el que el MSX modular sea una realidad, hay muchas mas novedades en dicha placa , los cuatro slots pueden ser expandidos interna y externamente, la RAM puede ir integrada en la placa.

La tarjeta Z380 consta de un *Puerto Dual de E/S de 64 Kb*16*, destinado a intercambiar la información entre Z380 y sistema a velocidades hasta ahora nunca vistas en el MSX, una BIOS, y los bancos de memoria RAM en la parte superior de la tarjeta, no los confundamos con la memoria RAM del sistema, estos bancos que en total suponen 1 Mb de RAM son para uso interno del Z380, una caché para entendernos. Imagino que muchos programadores estarán babeando y esperando impacientes las tablas de mnemotecnicos, patillaje de la pastilla, velocidades, trabajo con objetos y todas esas posibilidades que tiene la Z380, no es poco, de hecho Padial dispone de dos tomos dedicados al Z380 en la parte electrónica y en la de la programación. Unas de 2000 páginas de nada.

¿Y qué necesitamos?, programadores, gente que aun tiene algo de interés en el MSX, que sabe ensamblador Z80 al dedillo, de modo que no le costará adaptarse al nuevo procesador, que lleva años con el MSX y esperaba con impaciencia algo así para lanzarse a programar algo serio y no seguir con los eternos 8 bits del MSX, personas que sepan adaptar compiladores de C y Pascal... gente que en definitiva, sea erudita del MSX, creo que hay poquitos, pero puede ser suficiente, una cosa está clara, si realmente nadie tiene interés en esto... pues apaga y vamonos, el MSX no tardará en morirse, a poca gente le interesa ya el MSX, y lo único que hacen con el es coleccionar juegos y mas juegos de todos los tiempos, demos y demos, y en el campo de las utilidades se las ve y se las desea para encontrar algo realmente serio. Si nadie tiene interés Padial ya me ha hablado claro, vende lo poco que le queda, guarda los bartulos y se acabó.

- **David Madurga** (*Trunks*) continúa con su proyecto de **TCP/IP** para MSX, sin la ayuda de **Joost Klootwijk** que ha abandonado el proyecto. Por el momento ya disponen de un entorno *multitarea*, *protocolo SLIP* y *protocolo PPP*, y están probando el *protocolo IP*, *ICMP* y *UDP*. En la versión beta que se encuentra en su página web **<http://capsule.home.ml.org>** ya existe un *script* para conectarse a Infovía.

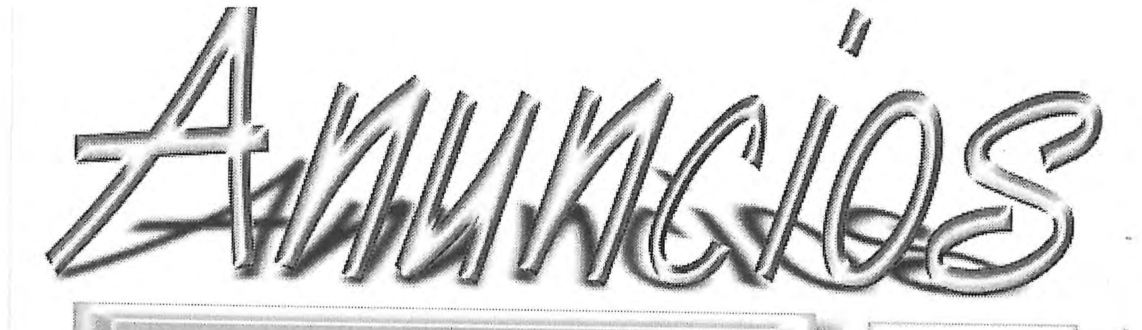
- ¿Que no teneis el **Blade Lords** aún? Pues ná, pasaos por la pagina uep! de *PARALLAX* y bajároslo sin pagar un duro y con algunas ventajas respecto a la *versión comercial*, como por ejemplo que es instalable en HD. **<http://www.stack.nl/~cas/par/>**

- La **AAM** organiza el próximo *encuentro de usuarios de MSX en Barcelona*. La décimo tercera Ru se llevará a cabo en el local habitual, en las cotxeres de Sants, con la novedad de que este año durará dos días. El encuentro se llevará a cabo el día 2 de Mayo desde las 10:00. Más información en la página 91. ¡Nos vemos allí!



Esto... no sabíamos dónde poner esta foto, y...

Otra Ru que se celebra dentro de na es la de Madrid, el próximo día 7 de Marzo en el lugar habitual, el centro cultural Fernando de los Rios, donde seguramente podreis encontrar en primicia este fanzine. Para más información dirigios al club MSX Power Replay.



COMENTARIO AL TRUCO GUAY #1

En relación al truco guay #2 de no recuerdo que número de vuestro estupendo fancine. El truco era poner papel de culo en el water antes de cagar, para evitar las molestas salpicaduras en el ojo del culo.

Desde entonces hasta acá he mantenido la práctica del truco, pero creo (en mi modesta opinión) que adolece de un fallo, que paso a explicar a continuación.

Resulta efectivo el papel para detener la vertiginosa caída de las heces, pero al permanecer éstas posadas al aire sobre aquél, se impide que actúe el principio del funcionamiento del inodoro, a saber, que la materia procesada quede sumergida en el líquido elemento, evitando así los molestos aromas propios de la miseria humana vertida.

Espero que hagáis eco de mi petición y publiquéis la solución a este problema mío -y seguramente de otros- en el próximo número.

Gracias de antemano y enhorabuena por vuestro fabuloso fanzine.

XXX

TRUCO PA SACAR TABACO EN LA FERIA DEL DISKIO DE BARNA.

Los pasos a seguir, una vez colocado delante de la máquina (se encuentraal entrar, a mano derecha, al lado de la cafetería) son los siguientes :

1.- **Marcar** el número de teléfono del tabaco a sacar.

2.- **Introductancia** el dinero requerido.

3.- **Periscopeas** el número de tabaco.

Una vez realizados los pasos recoger el tabaco. El truco funciona para **TABACO**, **TABACO2**, **TABACO 2+** o **TABACO TURBO R**.

Ramones

AAM dixit

Recordad esta fecha: 2 de mayo de 1998. Este día se celebrará el decimotercer Encuentro de Usuarios de MSX en Barcelona, organizado por la Asociación de Amigos del MSX. El lugar será el habitual: las Cocheras de Sants (calle Sants, 79; metro Plaza de Sants, líneas 1 y 5), así como la hora de inicio: las 10:00. El precio de la entrada se mantiene en 500 pesetas, con un descuentillo del 100% para el personal femenino.

Recientemente ha habido algunos cambios en el seno de la AAM, por lo que la organización del evento de cara a los exhibidores varía sensiblemente. Esta vez, quien tenga intención de montar un stand deberá confirmar su asistencia con un mínimo de TRES semanas de antelación; esto da una fecha límite del 11 de abril para avisar, y pasada esta fecha no se admitirán más reservas de stand. Esto es necesario para evitar problemas de organización que ya han surgido en pasadas ocasiones. De todas formas sólo se trata de confirmar la asistencia: no hay que pagar nada hasta el mismo día de la reunión. El precio por stand es de 2000 pesetas, incluyendo entrada para dos personas.

Como ya es costumbre se organizan concursos de gráficos, música y utilidades, dotados con premios en metálico. Como novedad, esta vez se recopilarán todas las aportaciones a los concursos en un diskette que se entregará a los asistentes junto con la entrada.

Como en cada ocasión, esta información será ampliada y enviada a los potenciales exhibidores y visitantes incluidos en la base de datos de la AAM en breve. Si no es tu caso y quieres recibir más información de la AAM puedes ponerte en contacto por los siguientes medios.

Teléfono

José María Alonso: 989 78 10 70

Albert Molina: 919 85 20 80

Correo

Asociación de amigos del MSX

Apartado 97075

08080 - Barcelona

Correo electrónico

jalonso@ibm.net

albert@intercom.es

Web: *http://www.intercom.es/msx*

Por cierto, la asociación necesita colaboradores/as, ya sean fijos o espontáneos. No hay extraños ritos de iniciación ni nada parecido, sólo hay que hacerse un poco de cargo y no duele. Si te atrev... si te interesa ponte en contacto con la asociación por los medios antes citados.

¡Os esperamos! ¡¡Haceos cargo!!

PIESNSO LUEGO OPINO...

¡Hola compañeros! ¡Qué siga la lucha! Ahora la cosa no va de «me he comprao un oyetal y va de granos, pero le tuve que hacer no se qué», si no de «me he comprao y he vendío...».

Enresulta que animado por una gran y totalmente merecida inyección económica en mi cuenta abierta a tal efecto, decidí comprarme algo pal MSX, más que nada por capricho, ya que yo me conformo con poco (con un FM, unampliación de 1Mb, dos disketequeras, y mi MSX2 yastoy más que contento). Al principio busqué algún MSX2 questuviera bien más que nada por tener, perol Ramoni empezó a darme la vara pa que me comprase algo comun disco duro o así, y como a mí el disco duro nunca me ha hecho mucha gracia por lo de lalimentación, las cajas de PC, y por que no los encuentro muy prácticos, empecé a mirar pa una Zip IDE animado por lartículo de Armado nel SD #10: podría ponerla nel espacio de la segunda disketera del Mishubushi, tendría lalimentación y el espacio resueltos, y al ser IDE no me gastaría (yo) muchos oros. Oyetal, que acepto barco.

Total, quel SaveR me deja su interfaz pa que vaya probando, y lencargo al Néstor una Zip en Barcelona (3500 ptas. más baratas quen Majorca Aislan). Entre algún que otro susto con el interfaz (se reseteaba el ordenador, no lo detectaba si sencendía... no sabíamos quera hasta que descubrimos que la ROM se había borrado «por qué sí»), y con cosas que me iban llegando de que nalgunos MSX no funciona, no es compatible con que se yo expansores deslots, la memoria tié questar nun slot 3 o algo, algunos HD funcionan y otros no, y bla, bla, bla... empecé a tener la sensación de que el IDE no estaba hecho todo lo bien que debiera de, pero yo seguía confiando en él pa que me funcionara al menos. Por fin llega el Hnéstor de Barna con la Zip, corro a buscarla, la conecto, enciendo lordenador y... «kaquí no hay nada». «¿Cómo que no hay nada? ¡Estás zummmbao!», cambio el interfaz de slot... «qué no, que nada», cambiol cable, tampoco, el switch, re-instalo la ROM del IDE, esto, lo otro... nada, que no me detecta la Zip. «¿Será por la alimentación del MSX?» lo pruebo en casa del SaveR con la torre del PC, nada, volvemos a cambiar de Slot, en el 8245, en el Turbo R, cambia el cable, prueba otro IDE (el del Lancharro), prueba, prueba... nada. Ya desesperao le doy la Zip al Ramoni pa que la pruebe nel Pestium, a ver si es questá jodía, pero no, la Zip funciona de puta madre. «Seguro que se nos ha pasado algo por alto», prueba, prueba, prueba... Probamos (no sólo yo) todo lo que se podía probar, de forma que llamo a Armando, a ver si el sabe que puede ser: «... lo que a lo mejor sí puede ser es que han cambiado la BIOS (o no macuerdo lo que me dijo) de la Zip, por que antes como maestra se colgaba, y ahora ya no, y a lo mejor es eso... por que la BIOS del IDE está hecha aprisa y corriendo...», «... sí, eso ya me parecía a mí...». Pues bueno... prueba, prueba, prueba... nada. Definitivo (por ahora): la Zip IDE de ahora no es detectada por el interfaz, en pocas palabras, no sirve. Tal vez (ojalá) sí nos habíamos saltado algo, y resulta que sí funciona, pero no parece muy probable: probamos todo lo que se podía probar. La cuestión que vendí la Zip a un PCero y anulé el pedido del interfaz.

¿Qué quiero con esto? La verdad es que no gran cosa, no quiero criticar, pero sí informar: está claro que Henrik Gilvad no tiene los medios que podría tener una compañía capitalista y tal, que el IDE trabaja con dispositivos pensados en principio pal PC y poco más, y que por ello no puede investigar o hacer las cosas tan comprobadas como tendría que, sí lo hiciera así a lo mejor el IDE y algo más no habrían salido todavía. Pero también hay que decir que el interfaz IDE no parece que funcione al 100%; cuando antes te comprabas un cartucho de Konami o algún dispositivo de cuando el MSX estaba realmente vivo (no quiero decir que ahora no lo esté), tenías la seguridad de que aquello te iba a funcionar. Ahora no, yo al menos no llegué a estar del todo seguro de que aquello me iba a funcionar segurópero, lo esperaba y confiaba en ello, pero no me habría jugado el MSX ENGINE de mi Mishubushi. ¿Alguien tiene la culpa? No creo questé el MSX como para dar la culpa de algo a alguien, al menos en este caso, y además muchas otras cosas funcionan (OPL4, V9990, SCSI, el IDE mismo, y más), sólo que conviene estar avisado y no jugársela mucho en según que cosas. Confiemos en que con el tiempo las cosas (algunas) se arregle. (¡Acabáramos! Que nos ha dicho el Armando que sí han cambiado la BIOS de la ZIP) (De todas formas hay que decir que parece que Henrik Gilvad está muy pasota últimamente...)

Mato#34

20 COSAS QUE SERIAN DISTINTAS SI MICROSOFT SE DEDICARA A FABRICAR COCHES

Descubrimiento sensacional: ¡no somos los únicos sectarios de Mallorca! He aquí un algo publicado en el No Badis, periódico universitario de la isla, con fecha 29-1-98.

1.-El coche modelo saldría al final del año, no al principio.

2.-Siempre que se mejoran las carreteras, habria que comprar un coche nuevo.

3.-De vez en cuando se apagaría el motor y tendríamos que volver a arrancarlo. Curiosamente aceptaríamos esto como normal y no iríamos a un taller.

4.-En ciertas maniobras se "quedaría" el motor y no volvería a funcionar hasta que no se hubiera desmontado por completo y vuelto a armar.

5.-No se podría llevar a varias personas en el coche a no ser que compráramos "*Coche 95*" o "*Coche NT*". Aun así tendríamos que adquirir los asientos por separado.

6.-La marca "*Sun Motor Systems*" desarrollaría un coche solar 2 veces más seguro y 5 veces más rápido, pero sólo podría circular por el 5% de las carreteras.

7.-Los avisos de peligro para aceite, temperatura, batería, gasolina, etc. serían todos substituidos por un bombillo único diciendo: "*Fallo general del coche*".

8.-Los usuarios se alegrarían por las nuevas ventajas de "*Coche 95*" olvidando que esas mismas ventajas ya están disponibles en las marcas rivales desde hace años.

9.-Solo podría usar "*Microgasolina*".

10.-El gobierno recibiría "subvenciones" del fabricante de coches en vez de pagarlas.

11.- En caso de accidente, el airbag preguntaría: "*¿Está seguro?*".

12.- El volante sería substituido por un ratón.

13.-Habría que memorizar la combinación de teclas para frenar.

14.-Debido a alguna extraña razón, el motor tardaría 5 minutos en arrancar.

15.-Existiría un "*Motor Pro*" mucho más potente pero que, curiosamente, iría más despacio por la mayoria de las carreteras.

16.-Al intentar realizar maniobras sencillas nos encontraríamos a menudo con "*Cancelar, Repetir o Ignorar*".

17.-Cada 500 Km necesitaría una revisión general.

18.-El velocímetro indicaría 70 a pesar de ir a 40.

19.-Despues de arrancar, el motor no funcionaría correctamente, parandose al antojo para intentar cargar diversos "drivers".

20.-Cada vez que lleva un pasajero nuevo, tendría que configurar su coche de nuevo.

DEMOS MUSIKALIZABLES

En el próximo encuentro de Tilburg, como es habitual aparecerán un puñao ganso de discos de musicas. Unos serán buenos y otros no tanto. Aluego hay el 'afortunado/a', o sea el music-disc que va en boca de todos. Ese puede ser el caso de 'AudioWave#4'

Audiowave #4 será perpetrado por... ¡el SaveR! Es bromaaaa... En serio, Danilo Danisi DandAN) y Rodolphe Carrion (Maverick) se harán cargo del tinglado. Es muy posible que también hayan artistas invitados que participen con musicas propias y remixes de otras.

Audiowave #4 está pensado como un disco de musicas 'modular', lo que significa que tendremos un disco principal con el programa-cargador-descompresor y el resto de los discos conteniendo las musicas para OPL4. El autor confia en tener musicas para ambos modos de OPL4 (Wave y FMs) e incluirá musicas con las características de las últimas versiones del Moonblaster programado por Marcel Delorme. Aparecerá bajo el sello de «Abyss productions», aunque esto no es seguro ya que ello depende de programadores y grafistas.

¿Y las musicas? Oh claro, es veridez! No hay una linea definida a seguir (lo cual es la linea habitual en los discos de musica, valga la idemdancia)aparte de la calidad: los generos tratados serán el Trance, jungle, pop, New Age, dance, experimental, jazz, orquestal, Funky, clasicos MSX, psicodélica, bandas sonoras peliculeras y quizás unas cuantas musicas chorras (¡Eh! Que lo dice el autor!)



Gran parte de las musicas estarán llenas de wavekits, lo cual ocupará un cojón de pato, así que el autor no sabe cuantos discos modulares habrán listos para Tilburg. En el momento de escribir estas lineas parece que serán tres, o más... Pero gracias al sistema modular les permitirá vender discos de ampliación por Internet.

El precio por el momento es indeterminado. Además, posiblemente produzcan un CD y/o casete para la peña que no tiene Munsaun.

Por otro lado, Omega, alias de Tristan Zondag, también va a lo suyo y para Tilburg'98 sacará el «Pure», un disco de musicas para Moonsound. Será multi-disco debido a la gran cantidad de samples utilizados.

El estilo musical será... será... muy Omega, ¡si eso! Los estilos serán el (hard)Trance, Ambient, Chemical, Goa, Acid. Todas las musicas serán originales y nuevas excepto un remix de una canción del Future Sound de Londres más algunas viejas.

Los requerimientos del engendro (en el buen sentido de la palabra) serán un MSX2 (128 Kb) y Moonsound. Opcionalmente, los que además sean poseedores de GFX9000 podrán sacarlo de la basura y tener unos minutos de babeo con las posibilidades de su cacharro. Usease, muy posiblemente el que será el disco de músicas preferido de Shan.

Ramón Ribas



Lo malo de escribir la introducción dos meses antes de sacar el fanzine es que al final no pasa nada de lo que se dice, y las cosas caaambian muuuucho... lo curioso es que esta vez ha sido como exagerado...

Contar todo lo que ha pasado con Chiho sería como exagerado hasta para un fanzine tan vanguardístico como este [Néstor... sescribe ehinne?], asin que dejémoslo en un resumen telegráfico tal que: Chiho conoce a Formalde. Formalde más cachondo que nunca.Chiho viene a Majorca. Chiho conoce a SaveR. SaveR más cachondo que nunca. Formalde y Chiho fallan de planes. SaveR enladoria a Chiho. Chiho enladoria a SaveR. Pornografías diversas... SaveR, ¿y la portada pa cuando?

En fin, que si quereis más detalles os mirais bien el artículo ese que por error lleva titulo de feria mesxesiana japonesa (hay que ver los fallos cacemos ultimamente) o cogeis los primeros 1534 capitulos de un culebrón cualesquiera cambiando los nombres por los arriba citados...

Bueno, dejando la cronica rosa resulta quel SaveR sigue sin disketekera [Manolo!!] y pa mientras se queda con la mia [Manolo coñio!!!] pero no os creais, que a cambio me va a dejar el turbo R cuando se vaya a Japón [ya, ya se que soy muy inocente de pensar esas cosas, pero al fin y al cabo dicen que cuando te enladorias te quedas un poco ajalipollao... y por un turbo R vale la pena arriesgarse].



Ah!, que os habeis dado cuenta... pues sí, he dicho quel SaveR se vuelve a Japón... ¿¡conoceis a alguien tan cabrón de repetir la jugada dos años consecutivos?!... lo otro te lo perdono, pero por ahí yo si que no paso: CABRÓN!

Ah! y yo estoy aprendiendo chino!! curioso, no?

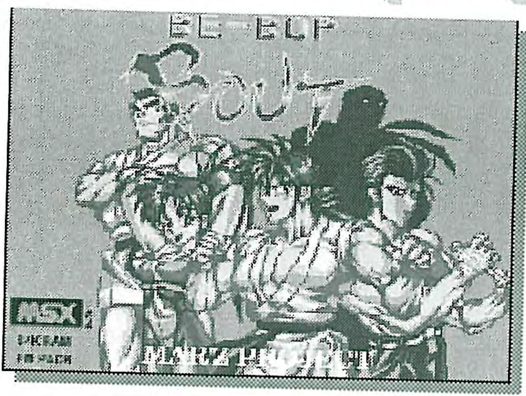
En fin, que creo que esta vez serán los demás quienes me censuren a mi por soltar tanta jilipollez sin sentido [últimamente lo de los monologos se me da mu bien... o no].

Asi pues decir quel Mato a terminado cambiando la Zip IDE por un [otro] Mitsubushi como el que tenía y quel Antonio tampoco tiene disketekera en su turbo R... y... y.... CONLLO!!!!!....

Se mavía olviao mencionaros lo del **'I Encuentro de Usuarios Sectarios en >K'**!!! ¿Que mande lo cualo? Pos mu sensillo, que ya que no podemos ofrecer grandes locales e instalaciones para organizar una revuelta mesxesiana pos os ofrecemos la alternativa: secta, cashondeo, excursiones al ambodris y playas nudistas, y todo ello con gastos de envio incluidos [notese el poco sentido que tiene esto último]. Pos eso, que de momento ya tenemos a dos grandes celebridades reconocidas mundialmente por su alto nivel sectario (y no por otra cosa, no creais), ni más ni menos quel Pazoses y el Armando (y/o Ramones) así que ya sabeis, si os interesa adentraros en lo más adentro de la secta nada mejor que veniros este verano a su territorio natal. Fecha aún por determinar.

Ahora sí, que ya me veo las peazo tijeras que se va a comprar el Antonio (uy que curioso... le ha vuelto a tocar la maquetación... bueno, anda no te quejes que te lo he dao medio hecho to!).

Y TU... A que jugabas antes?



1.000 pesetas



850 pesetas

Y también algo que tiene que verse



750 pesetas



500 pesetas

Y de paso...Eurolinkate!



500 pesetas



Ramon Ribas Casasayas
Sardenya 379 Atic 3
08025 Barcelona
(93) 4588011
msxmen@lix.intercom.es